MINAMI

FANZINE SOBRE MANGA Y ANIME

Dragon Ball:
- Dossier casi definitivo II

Anime de terror:
- Urotsukidoji I y II
- Doomed Megalopolis I - IV
- Wicked City
- Judge

Masamune Shirow:
- Patrulla Especial Ghost
- Dominion
- Appleseed

Zetsuai 1989
Gundam 0080
El irresponsable Capitán Tylor
Doraemon
Alita
Bastard!!
Bishojo Senshi Sailor Moon R
Mamono Hunter Yohko
Macross II
Todas las novedades
Y mucho más

Nº 3

225 Ptas

ÍNDICE

3 - NOTICIAS
5 - PREVIEW
6 - DRAGON BALL
12 - NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND
13 - GUNDAM 0080
14 - ANIME DE TERROR
18 - BISHOJO SENSHI SAILOR MOON R
20 - ALITA
22 - CAPTAIN TYLOR
24 - EL RINCÓN DEL DIBUJANTE
26 - ZETSUAI 1989
28 - ELLAS
31 - ELLOS
32 - MAMONO HUNTER YOHKO
33 - MACROSS II
34 - EL KABUKI
36 - MASAMUNE SHIROW
40 - BASTARD!!
42 - CONSOLAS
44 - GUÍA DEL BUEN OTAKU
46 - DORAEMON
47 - DESPEDIDA Y CIERRE

EDITORIAL

- ¡...Venga, si nos damos prisa esto sale esta noche!
- ¡Eh! ¡Lázaro viene con bocatas y refrescos!
- (Suspiros de alivio, palmaditas en la espalda y vuelta al curro)
- Oye... ¿Qué significa "Formating c: ..."?
- (Todos) ¡¡NOOOOO!!
-AAAHHH!... Un esfuerzo más, vengaaa!.... YA ESTAA!!-

...¡UF!..Ya hemos dado a luz el número 3 de **Minami.** lo hemos hecho fuera de tiempo, como siempre, pero también como siempre hemos vuelto a disfrutar como enanos. Estos dos últimos meses han sido agotadores: colaboradores nuevos (un montón), y mucha caña para los antiguos (*¿Cuando vas a entregar el p... artículo?*), montones de correspondencia... y montones de buenos amigos.

Una burrada de trabajo: información para arriba, para abajo, hacer artículos, buscar imágenes, corregir textos, digitalizar, montar, componer, hacer copias, intentar pillar al listillo que vende ejemplares falsos de **Minami**, (¡Qué orgullo! ¡Nos falsifican!), reuniones en el *burguer* de siempre, sacar los ejemplares, distribuirlos, etc, etc, etc... y cuando ya hemos terminado, vuelta a empezar con el siguiente número. ¡La Leche!.

La pregunta es: ¿Ha merecido la pena tanto trabajo?...
¡DESDE LUEGO! ¡HA MERECIDO LA PENA!

Fons et origo: **-La redacción.**

(*)P.D.: En este número hemos incluído una página especial. Es una especie de ficha que podeís fotocopiar, rellenar y enviarnos y va destinada a todos aquellos que deseen formar un grupo de aficionados al Manga, Anime y Japón en general. Con todos los que la manden haremos una base de datos que aparecerá (si hay suficiente gente) en el próximo número. Nuestra intención es la de poner la semilla de un club a nivel nacional de lo mejor que te puede proporcionar este mundillo: **amigos.**

¿Estáis de acuerdo? Si es así, esperamos vuestras cartas, daremos la dirección en la despedida y cierre.

...Y ahora sí: ¡Sayonara!

FE DE ERRATAS

Antes de hacer recuento de los errores cometidos en el número anterior, aclarar que quizá no encontréis algunos de los errores que vamos a contar. Eso es debido a que en cada edición que sacábamos corregíamos algunos errores, por lo que un ejemplar de la tercera edición ya no tiene prácticamente errores mientras que uno de la primera tiene unos pocos.

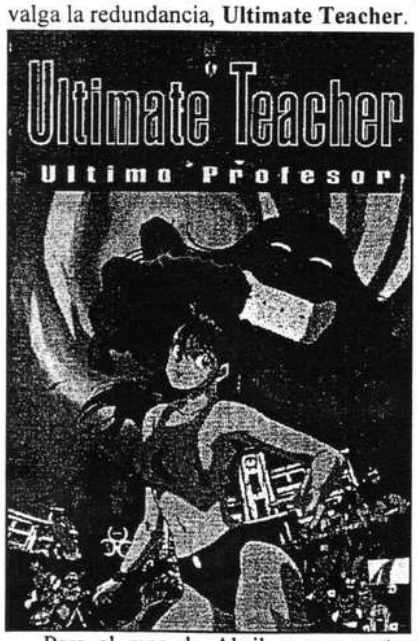
Bien, lo primero es que se dijo que **Kurama**, de **Yu Yu Hakusho**, era una chica. Bien, no lo es, aunque puede transformase en una cuando lo desea. 2.- También se dijo que **Jojo's Bizarre Adventure** y **Lukudenashi Blues** no iban a tener éxito. Pues ya lo tienen, y bastante. 3.- Un error que nos comentaron y que era falso es que la hija de **Mr. Satán** se llame **Devil**, es **Videl** (aunque yo escribiera **Bidel**, pues la pronunciación es la misma). 4.- Otro falso error es que nos han comentado que un avión sí que puede volar con las alas plegadas. Pues bien, nos reiteramos, NO puede. 5.- En el artículo de **Hokuto no Ken** y en el de consolas no se sabe cómo se escribió **Horuto** por **Hokuto**. 6.- En el artículo de **Ranma 1/2** hay varios errores: **Azusa** y **Mikado** no son hermanos, ella se apellida **Shiratori** y él **Sanzenin**; **Pansuto** no odia a **Ranma**, sino a **Happosai**; se escribió a **Gosunkugi** como **Lone Nail**, no se puso el título de la última AOV de **Ranma**, que es ***Buscando a Shampoo desesperadamente***; y se dijo que eran 6 AOVs cuando en realidad sólo tenía 5. 7.- En el artículo de consolas, además del ya comentado **Horuto** por **Hokuto** también se llamó **Bozyatsuku** a **Boujack**. 8.- En las **Noticias** se llamó **Buroso** a **Broli**. Y ya está, tan sólo un par de explicaciones como es la explicación a por qué los artículos de *Ricardo* no están ilustrados, es gracias a nuestro amigo *Correos*, culpable también de que no llegara el artículo de **Sailor Moon** ni de **Masamune Shirow** (que aparecen en este número) y que por tanto se tuviesen que hacer rápidamente artículos para rellenar el hueco (el de **Masamune** en realidad no importaba mucho, pero el de **Sailor Moon** sí ya que estaba en la portada, por lo que tuve que hacer un artículo sobre una serie que no veía (y claro, así quedó).

NOTICIAS

Buenaaas... Aquí estamos de nuevo para contaros las novedades frescas, (bueno, algunas no tan frescas, recordad que esto que tenéis entre las manos es trimestral) sobre el mundo del Manga y Anime. El orden que seguiremos será como ya sabéis, como siempre, **caótico**.

Las editoriales españolas siguen lanzando novedades al mercado. *Norma* sigue al ataque con **Video Girl Ai**, el manga de **Masakazu Katsura** que hará las delicias de todos, mientras *Planeta*, que no le anda a la zaga viene con **Appleseed**, ¡Por fin **Appleseed**!, de **Masamune Shirow**, uno de los mangas más codiciados por los aficionados españoles -No vamos a contar nada sobre **Appleseed**, ¿No habeis leído nuestro número uno?...Pst, pst...muy mal-. Siguiendo con la **Rumiko-Takahashimanía**, (El mundo de **Rumiko**, **Ranma 1/2**, **Ranma 1/2**, **Ranma 1/2**...), *Planeta* también ha lanzado **Lamu**, (¿Adiviná is de quién?).

Mientras tanto, *Manga Vídeo* sigue editando buenas (casi todas) películas... **Doomed Megalopolis I**, **3x3 Ojos**, **Urotsukidoji II** y **Judge** han sido las más recientes. La última de este mes será, valga la redundancia, **Ultimate Teacher**.



Para el mes de Abril nos prometen **3x3 Ojos** 2ª parte (¡Bien, bien!) y **Wicked City** (...Mmmm... vale); mientras que su hermana *Anime Vídeo* nos promete **Macross II** 1º y 2º actos, es decir, el primer vídeo, (¡¡Bien !! ¡¡Bien !!), y **Robot Carnival** (¡¡Fabuloso!! ¡¡Fabuloso!!, pero... ¿Todavía queda algún incauto que no tenga ya **Robot Carnival**?).

Y ya que estamos con *Anime Vídeo*, vamos a decir un par de cosas sobre su trabajo. ¡Bravo por sacar las películas de **Dragon Ball**!, ahora... ¿cómo se os ocurre coger para ello a los dobladores de *Telemadrid*?, éstos son, con mucho, unos de los peores de todos los dobladores de canales autonómicos, pero más aún, ¿cómo tienen la poca vergüenza de traducir los nombres de los ataques?, y aún iré más allá, vale que al *Kamehameha* lo llamen *Onda Vital* porque bueno, tampoco se les puede pedir mucho más, angelitos, pero llamar también así nada menos que al *Kaioh Ken*, ¡¡es que manda c...!!, ¡si por lo menos se parecieran un poco los ataques, pero es que vamos...!

En *USA*, donde la fiebre del Manga/Anime ya es un hecho consumado, *Viz Comics* ha editado la novela gráfica de **Alita Battle Angel** de **Yukito Kishiro**, aprovechando el éxito de la tercera parte del manga y de la aparición de la correspondiente AOV. -Tranquilos, ya hablamos de ellos de forma más extensa unas cuantas páginas más adelante- Son 244 páginas de uno de los mejores Cyber-manga que hemos podido leer.

También en *USA* y de la mano de *Viz Comics* ha aparecido un nuevo manga dentro del género de terror, **Lycanthrope Leo**, del cual no sabemos absolutamente nada, pero que tiene muy buena pinta... seguiremos informando.

Área 88, **Astro Boy** **Eight Man**... son viejas glorias que están siendo actualmente reeditadas en mangas y AOVs: esto de volver la vista atrás de vez en cuando está muy bién, pero pensamos que el aficionado medio lo que desea es material de última generación... algún que otro malpensado podría pensar que estas requeteediciones no serían sino un intento de sacarle jugo al reciente boom mundial del Manga...¿No?.

También comentar que hace muy poco ha llegado al mercado *USA*co *A.D.Vision*, una editorial que saca sus películas en versión original con subtítulos (fabulosa idea), y ya ha sacado nada menos que **Mamono Hunter Yohko**, **Sol Bianca**, **Alita Battle Angel**, **Guy I** y **II** y **Burn Up!**, ¡¡casi nada!!, cómo prometen estos chicos.

Para terminar con *Yankilandia*, los *America's Top Sellers*:

1.- **Ranma 1/2** - TV Vol.2
2.- **Burn Up!**
3.- **Doomed Megalopolis** - Vol.3 (lógico, muy lógico)
4.- **Doomed Megalopolis** - Vol.4 (igualmente lógico)
5.- **RG Veda** - parte uno
6.- **Urusei Yatsura** - Cap. final
7.- **Heroic Legend of Arislan** - 1ª p. (doblada al yanky)
8.- **Heroic Legend of Arislan** - 1ª p. (subtitulada en yanky del japo)
9.- **Alita Batlle Angel**
10.- **AD Police File 1**

Cambio de pareja y de tercio, vamos con *Japón* y, para empezar, una noticia interesante, y es que por fin se ha aceptado la entrada del manga en las bibliotecas de los colegios japoneses para que se lean como si de un libro se tratara. Se pueden encontrar muy pocos títulos, pero entre ellos destacan una obra de **Tezuka**, **Slam Dunk** y **Yu Yu Hakusho**, serie de la que comentaba en el número anterior que los dos YUs se escribían con distinto kanji, pues bien, ya sé lo que significan, el primero significa *fantasma* y el segundo *juego*, y como *Hakusho* significa *papel blanco* la serie en sí debe significar más o menos... *¿Juego de fantasmas sobre papel blanco?... ¿Papel blanco para juegos de fantasmas?...* ni idea, colegas, usad vuestra imaginación porque la mía está de vacaciones.

A continuación, creo que nada mejor que la lista de los 10 personajes más populares en el *País del Sol Naciente* en Febrero de este año, que son:

1.- **Amy**
Bishojo Soldier Sailor Moon R
2.- **Belldandy**
Ah, My Goddess!!
3.- **Nausicaa**
Nausicaa of the Valley of the Wind
4.- **Hiei**
Yu Yu Hakusho
5.- **Kurama**
Yu Yu Hakusho
6.- **Minako**
Bishojo Sodier Sailor Moon R
7.- **Yadamon**
Yadamon
8.- **Nadia**
Fushigi no umi no Nadia
9.- **Usagi**
Bishojo Soldier Sailor Moon R
10.- **Rei**
Bishojo Soldier Sailor Moon R

Como puede verse, las encantadoras chicas de **Sailor Moon** arrasan (aunque creo que arrasan más sus preciosas microminifalditas).

Respecto a otros personajes, la **Sailor Moon** que falta, es decir, **Makoto**, se encuentra en el puesto 13, (nótese que las cinco están entre las 15 primeras, y 4 de ellas entre las 10 primeras), sobre las dos nuevas, **Chibiusa** y **Sailor Plutón**, la primera está por el puesto 77 más o menos, y la segunda todavía no ha entrado en el *top 100* (pero al tiempo, porque está buenísima), por cierto, el **Señor del Antifaz** está en el puesto 59. Sobre nuestros amigos de **Dragon Ball**, el primero es **Tranks** en el puesto 22, luego viene **Goku** en el 27, **Vegeta** en el 44, **Gohan** en el 51, **Goten** más o menos por el 60, **Chichi** en el 82 y **C18** en el 91. En lo que a **Ranma 1/2** se refiere, **Ranma** está en el puesto 20, **Akane** en el 55 y en el 75 **Kasumi**. Otros personajes de interés, pues... en el puesto 11 empiezan a aparecer los protagonistas de **Slam Dunk**, en el 14 los de **Papuwa Kun of the South Seas** con **Shintaro**, en el 24 la entrañable **Madoka**, en el 42 **Lamu**, en el 48 **Kyoko Otonashi**, en el 51 empatado con el mamón de **Gohan** está nuestro queridísimo **Ryo Saeba**, en el 67 **Pai**, en el 71 **Doraemon** y en el 97 **Aban** (que, por increíble que parezca, es el único de **Dragon Quest** que hay).

Otra cosa que se comenta por ahí es que con la aparición de las 6 AOVs de **Ranma** que resumen la serie hasta ahora, **Rumiko** se ha decidido por fin a terminar la serie, vamos a ver si consigue ser original o la termina como todo el mundo sabe que va a terminar (y como todo el mundo sabe que va a terminar es: **Ranma** vencerá en el duelo final a **Ryoga** y se casará con **Akane**; **Ryoga** encontrará, tras su desconsuelo, el amor con **Ukkio**; **Muuzu** al fin verá recompensados sus esfuerzos obteniendo el ansiado amor de **Shampoo**; el **Dr. Tonfu** por fin conseguirá declararse a **Kasumi**, quien aceptará; **Nabiki** se dedicará a la buena vida con **Kuno** y no sé el futuro de **Kodachi** (¿quizá **Sasuke** o **Gosunkugi**), ¿por qué diablos no hace algo original como que **Ryoga** gane el combate decisivo, con lo que él se queda feliz aunque no se case con **Akane** y **Ranma** aprende que no se puede ganar siempre, con lo que se ve que ha madurado y ya no es el imbécil que es actualmente?).

¿Os gustaría saber los días y horas de emisión en *Japón* de algunas de vuestras series favoritas?, pues ahí van algunas:

Dragon Ball Z
Miércoles a las 7:00 p.m.
Bishojo Soldier Sailor Moon
Sábados a las 7:00 p.m.
Doraemon
Viernes a las 7:00 p.m.
Slam Dunk
Sábados a las 7:30 p.m.
Papuwa Kun de las Islas del Sur
Sábados a las 7:30 p.m.
Mobile Suit Gundam
Viernes a las 5:00 p.m.

Como podéis comprobar, la hora estelar en *Japón* es de 7 a 8 de la tarde (una franja horaria bastante más razonable que la de de 7 a 8 de la mañana que tenemos aquí)... ¿Cómo, que dónde están **Ranma 1/2** y **Dragon Quest**?, pues es que ya no se emiten, pero se emitían la primera los Viernes a las 5:30 p.m. y la segunda los Jueves a las 7:00 p.m.

Como ya no me acuerdo de nada más, y creo que *Ricky Kun* tampoco, vamos a dejaros en paz, tan sólo recordaros que se acercan las fechas de los *Salones del Cómic de Madrid y Barcelona* (y también las *Jornadas de Cómic de Albacete*), intentaremos estar en todos y haceros el breve resumen en un futuro muy próximo (concretamente dentro de tres meses en el número 4).

¡Uyvá!, casi se me olvida (gracias, *Ricky Kun*), una noticia importante sobre **Saint Seiya**, y además creía que novedosa, pero por lo que parece he sido el último en enterarme, si os estáis comprando el manga no lo leáis porque lo que quiero publicar a los cuatro vientos es que...

¡¡¡¡*SEIYA HA MUERTO*!!!!

Por fin se cargaron a ese tío coñazo, anda y que te pudras en el infierno, "pesao". ¡Fiesta nacional, que suenen las trompetas, que corra el güijky...! ¿cómo?, ¿que ya lo han resucitado...

¡NOOOOOOOOOOO!

Bueno, ya que estamos con las muertes de personajes, una importante de **Dragon Quest** (ya sabéis, si os estáis haciendo esta serie no leáis lo que viene a continuación), como es la del padre de **Dai**. Otra muerte notable es la de uno de los personajes de **Yu Yu Hakusho**, la del moreno de pelo corto que realiza su ataque especial con el dedo (¡nunca me acuerdo de su nombre!), aunque ya lo han resucitado (no han tardado demasiado).

Por cierto, el próximo Miércoles día 30 de Marzo habrá en *Radio Chinchilla* un súper especial sobre manga en el que se responderán a todas las preguntas que se hagan y en el que se realizará un concurso musical, es decir, se pondrán canciones de series o películas y el que adivine de qué serie/peli se trata tendrá premio. Será a las 11 p.m. y se prolongará más o menos una hora y media. Si hay alguien interesado en oirlo que no sea de *Albacete* se le puede grabar en cinta.

¡¡Y súper noticia de ultimísima hora!!. Primero fue *Manga Video*, luego fue *Anime Video*, y ahora llega... **Strong Video**, un nuevo sello videográfico hermano de los anteriores enteramente dedicado a la edición de films de acción real (adaptaciones de mangas o que por su guión, efectos especiales, etc... reúnan todos los requisitos para satisfacer al *otaku* más exigente). Su primer lanzamiento será el 4 de Mayo y va a ser nada menos que **Tetsuo**, de **Shinya Tsukamoto**, a 2995 ptas. A esta maravilla seguirán otras como **Tetsuo 2, The wicked city, Violent cop, Boiling point, Sonatime, Bullet in the head, Hard boiled** (cuyo guión original es nada menos que del inimitable **Frank Miller**)... realmente, promete muchísmo.

¡Anda es verdad!, las últimas novedades llegadas a redacción:

Manganime nº3: Los fanzineros de **Manganime** (y sin embargo amigos) escriben sobre **Reiko**, **Grey**, **Bubblegum Crisis**, **Patlabor**... entre otras series y artículos. Sin duda alguna, el *segundo* fanzine que hay que comprarse (je, je, je).

Animanga nº1: Un buen fanzine con artículos de **Patlabor, Dragon Ball** y otras, y además un juego de rol por fascículos basado en **Dragon Ball**.

Koday nº1: Con artículos de un gran número de series que hemos tenido la suerte de disfrutar por televisión.

Y los chicos de **Yakubi** nos han dicho que, *para dentro de dos semanas*, el **nº4**.

Ricardo López y Lázaro Muñoz

PREVIEW

Últimamente, y gracias a la distribuidora *Manga Video*, tenemos acceso a una serie de películas (AOVs) que hace unos meses hubiera sido impensable. Todo esto debido al enorme impacto que ha tenido en nosotros el anime y manga japonés. Por ello voy a comentar brevemente algunas AOVs que posiblemente no tardaran en llegar a nuestro país.

Quiero comenzar hablando del director Yoshiaki Kawajiri. A muchos de vosotros no os sonará su nombre, pero espero que muy pronto sepáis todos quién es. A él pertenecen las cuatro siguientes películas.

Demon City Shinjuku: La acción se sitúa en la ciudad de Tokyo, y más concretamente en un barrio de ésta, el Shinjuku. Allí, y como el título de la película sugiere, el tiránico **Levin Rah** ha creado una *Ciudad del Mal* (en pocas palabras, un infierno). Sus planes, destruir el mundo en tres días.

Nadie se atreve a cruzar el peligroso foso que Rah, con su banda de fugitivos, ha construido alrededor de Demon City.

Desesperada por rescatar a su padre, la hermosa **Sayaka Rama** es la única que se aventurará en Demon City, acompañada por **Kyôya**, un adolescente de la calle. ¿Conseguirán pasar por encima de la banda de asesinos de Rah y destruirlo antes de que él los destruya?

U-Jin Brand: De la maldad pasamos al amor. En este caso se trata de tres historias cortas sobre este tema.

En la primera, un compositor de canciones para artistas famosos, **Tsurujirô Kazama**, compone un tema que se convertirá en un número uno. Para hacer esta canción debe conocer a la cantante. Al final comprenderá que es su verdadero amor y la amará desde lejos.

En la segunda historia, nos encontramos a **Sachiko**, la cual ha perdido el novio debido a una rival. Por ello, y para recuperarlo, no duda en contratar los servicios de **Toyama no Bendei**, un seductor extraordinario.

Por último, en la tercera historia, la novia de **Iwata**, **Tomoko**, no descansará hasta que ellos dos acaben casados. Pero él sueña con otra chica y desearía poder deshacerse de Tomoko, sólo hay un problema, el padre de Tomoko es su jefe. De nuevo serán requeridos los servicios de Toyama no Bendei.

¿Llegarán a buen término todos estos enredos amorosos?

The Heroic Legend of Arislan: Para ayudar a defender su reino, el príncipe **Arislan** ha reunido su propio ejército de soldados renegados, entre los que se encuentran el exiliado **Daryoon**, el legendario **Lord Narsus**, **Pharagase**, y el juglar **Gieve**. De algún modo este extraño grupo debe sobrevivir a una lucha contra 300.000 guerreros llegados de **Lusitanian**, al frente de los cuales está **Silvermask**, que reclama su derecho al trono.

A parte de la alianza con otro pueblo en peligro, en esta batalla se decidirá quién tiene derecho al trono.

En la versión *USA* esta AOV se encuentra fraccionada en tres partes de unos 60 minutos de duración. Habría que ver de qué forma sería traída a nuestro país.

Genocyber: Birth of Genocyber: Todas las naciones del mundo se han unido para formar un gran cuerpo de élite. La paz del mundo está siendo amenazada por mercenarios dirigidos por las grandes empresas mundiales.

La compañía japonesa **Kyûryû Group** cree haber descubierto el arma que pondrá el poder del mundo a su favor. En el centro de esta tapadera industrial se encuentran dos hermanas, una de ellas mitad humana mitad robot, y la otra posee unos poderes psíquicos increíbles. Combinadas estas dos hermanas en una pueden llegar a ser el arma más destructiva jamás construida: **Genocyber**.

¿Hasta qué punto podrá la compañía asegurar el éxito de este proyecto?, ¿y a qué coste?

Esta película está basada en un manga con el mismo título, publicada por *Viz Comics*, y no sería de extrañar que en breve fuera publicada por *Planeta de Agostini*.

Todas estas películas tienen una duración aproximada de 60 minutos, exceptuando la primera (Demon City), que dura un poco más, 82 minutos.

Gerardo Fernández

DRAGON BALL ドラゴンボール

DOSSIER CASI DEFINITIVO II

AVISO: En este artículo se comentan cosas y se da información de cosas que en *España* todavía no se han publicado o emitido, así que, si tú lo que quieres es disfrutar poco a poco viendo la serie o leyendo el manga, manteniendo así el suspense día a día, no leas este artículo, y además procura no mirar demasiado los dibujos, ya que son muy reveladores.

Continuamos el **Dossier casi definitivo** que comenzó en el nº2, y parece justo hacer un breve resumen:

Resumen

Tras la muerte de **Célula**, comienza lo que se llegó a llamar **Dragon Ball Q**, aunque éste no es su verdadero nombre.

Y comienza esta cuarta parte con la presentación de un **Son Gohan** universitario; de su novia **Bidel**, hija a su vez de **Mister Satán**; la también presentación de su nuevo hermanito, **Son Goten**; de un **Tranks** adolescente que entrena con su padre en las instalaciones de gravedad de la **Capsule Corporation**; de un **Son Goku** muerto que entrena en el cielo con alguien llamado **Gran Kaioh**; ¡¡de un **Kulilin** con pelo!!, ¡y además casado con la **androide nº18** y con una preciosa hijita!; y, por último, de un meditativo **Piccolo** en el cielo.

Tras esta "ligera" serie de presentaciones, llegamos a una nueva edición del *Gran Torneo de las Artes Marciales* (la XXV para ser exactos).

En la susodicha edición nos encontramos con abundantes sorpresas, como es una edición especial del torneo para niños en la que participan **Goten** y **Tranks** y

en la que el ganador es el hijo de **Vegeta**; así como que en la parte de los adultos la final tiene una ronda más, por lo que los finalistas son 16, dando lugar así a la aparición de un gran número de nuevos personajes, esos finalistas son: **Kulilin, Punter, Shin, Piccolo, Bidel, Spopobitch, Kibit, Son Gohan, Nº18, Mr. Satán, Son Goku, Vegeta, Mighty Mask** (en realidad **Tranks** y **Goten** disfrazados), **Keela, Yamu** y **Jueil**.

Los combates iban: **Kulilin** derrotó fácilmente a **Punter**; **Piccolo** renunció aterrorizado a luchar contra **Shin**, a quien se descubrió como un dios entre los *Kaiohs*; **Spopobitch** apaleó a **Bidel**; y ahí me quedé, pues bien, seguimos.

VIII-La interrupción del torneo

Kibit consigue poner nervioso a **Gohan**, que se convierte en *más que un Súper Guerrero*, y en ese momento **Yamu** y **Spopobitch** irrumpen en medio del ring, sujetando el último a **Gohan** mientras **Yamu** le colocaba una especie de vasija/lámpara gigante con el símbolo que éstos portan en la frente.

Dicha vasija parece absorber el poder de **Gohan**, dejándolo tirado en el ring sin nada de poder, acto seguido y sin mediar palabra, **Yamu** y **Spopobitch** desaparecen volando.

IX-Los malos que son buenos

Acto seguido, **Shin** sale volando en su persecución, e, inmediatamente después, lo hacen **Vegeta** y **Goku**, poco después lo hacen **Kibit** y **Gohan**, tras haber regenerado **Kibit** a este último (revelándose así como poseedor de grandes poderes curativos (parecidos a los del pequeño namequiano **Dende**)).

Durante la persecución, **Shin** y **Kibit** pierden esa fachada de "malos" que habían tenido durante el torneo (ya que **Shin** parecía claramente el personaje que iba a llegar a la final contra alguno de los protagonistas), revelándose como buenas personas, dignas de luchar codo con codo con nuestros héroes.

Finalmente, **Yamu** y **Spopobitch** llegan a su destino.

X-Lo que asusta a un dios de dioses

El destino en cuestión no es otra cosa que una especie de entrada de nave espacial con el emblema que tenían **Yamu** y **Spopobitch** en al frente que da paso a una construcción subterránea (que parece ser una nave espacial), pero que, con sólo su visión, llena de pánico a los dos *Kaiohs*.

Dicha nave resulta ser, según cuentan éstos, nada menos que **El Infierno**, y **Yamu** y **Spopobitch** seguramente servidores infernales.

XI-Masacre

Cuando **Yamu** y **Spopobitch** llegan, aparecen tres extraños personajes que llenan de pavor a los *Kaiohs*, son un vejete pequeñajo que va flotando (creo que se llama **Ora**), un gigantón con cuernos (llamado **Daabra**) y una especie de extraterrestre con algún tipo de armadura (que no tengo ni idea de cómo se llama... no, espera, ¿podría ser **Buu**?), todos con la dichosa marca en alguna parte del cuerpo.

Una vez le han entregado la vasija, el viejo hace explotar a **Spopobitch** con sólo mirarlo y, viendo esto, **Yamu** huye volando, pero el que tiene pinta de extraterrestre, tras pedir permiso al viejo, le lanza una bola de energía y también lo desintegra.

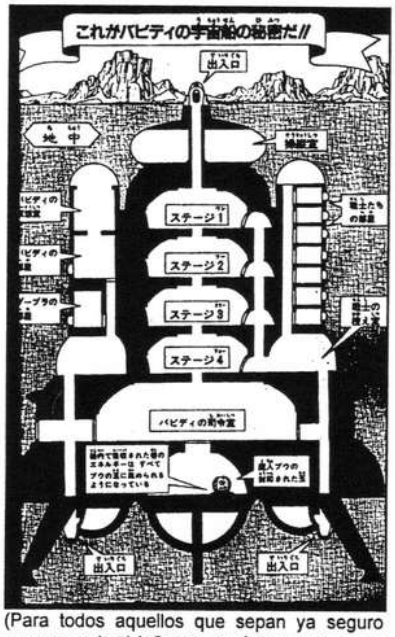
Entonces vuelven a la nave, pero antes **Daabra** da un salto y se planta delante de nuestros héroes (que parece que no estaban tan bien escondidos), desintegrando a **Kibit** de un sólo rayo energético.

Tras unos instantes de sorpresa, nuestros amigos se disponen a reaccionar, pero entonces **Daabra** escupe. **Shin** advierte que se aparten todos, pero **Kulilin** y **Piccolo** no pueden apartarse, siendo alcanzados y petrificados al instante.

XII-Ya está liada

Tras esa limpieza, **Daabra** vuelve a la nave, seguido, para sorpresa de **Shin**, que estaba acojonado, por **Gohan**, inmediatamente después sale en su persecución también **Goku** y, después de haberse reído un poco de **Shin** precisamente por estar tan asustado, también lo hace **Vegeta**.

Finalmente, **Shin** también se decide a entrar en la nave.



(Para todos aquellos que sepan ya seguro que van a ir al infierno, aquí tienen el mapa para que se vayan aprendiendo el camino)

XIII-El nuevo enemigo

El vejete y **Daabra** bajan hasta lo que parece el último nivel del infierno, y allí vacían el poder contenido en la vasija en una

especie de gigantesco huevo (que también tiene el emblema de marras), dicho huevo parece ser el habitáculo de un súper demonio que nacera dentro de no mucho (y que, si es alimentado con "trivialidades" como raciones de poder de *súper saiyajin*, puede ser suave), tras esto se percatan de la presencia de nuestros amigos, por lo que deciden eliminarlos rápidamente.

XIV-La fuerza del Príncipe de los Saiyajins

Para tal empresa encargan al demonio que parece embutido en una armadura galáctica, que viene todo chulo diciendo que va a hacer limpieza, claro está, para chulo nuestro amigo **Vegeta**, que es quien le sale al paso. El combate es tan breve como sorprendente, **Vegeta**, sin transformarse siquiera en *súper saiyajin*, desintegra al demonio de un sólo rayo. Tras esto, pasan al siguiente nivel (resulta curioso, pero el infierno está organizado en fases o niveles como si de un vídeojuego se tratara).

XV-Un muerto bastante poderoso

Sorprendidos por el inmenso poder de **Vegeta**, deciden sacar a otro demonio más poderoso, este ya con más aspecto de monstruo y llamado **Yacon**.

Esta vez es **Goku** quien sale al paso, pero no puede con él, por lo que se ve forzado a transformarse en *súper saiyajiin*. Aparecen entonces el vejete y **Daabra** con un aparato (de funcionamiento similar a los *scaulters* del ejército de

Freezer), que, para su asombro marca 3000 unidades. Entonces **Yacon** absorbe el poder de **Goku** por la boca, deshaciendo su transformación, pero **Goku** vuelve a transformarse en *súper saiyajin*

y, aunque **Yacon** de nuevo aspira su energía, éste nuevamente se transforma, y así hasta que **Yacon** absorbe más energía de la que puede digerir y estalla.

XVI-Y, cómo no, el niñato copión que dice que él también sabe

Totalmente alucinados por el poder de nuestros héroes, los

demonios deciden pasar a palabras mayores, y esta vez es, para terror de **Shin**, **Daabra** quien sale a su encuentro. Como era el que faltaba, **Gohan** se adelanta para enfrentarse con él, aunque entonces se hace un inciso en la serie.

XVII-¿Y qué pasa con el torneo?

Aparece entonces el ring del torneo, y se ve como todos los restantes finalistas están en la pista tratando de decidir qué hacer. Finalmente la violencia estalla, y todos se enfrentan contra todos.

La **androide Nº18** se deshace sin problemas de **Jueil**, mientras que **Tranks** y **Goten** hacen lo propio con **Keela**, entonces, y haciendo caso omiso de las fantasmadas que **Mister Satán** está soltando en medio del ring, se enfrentan.

En un primer momento, **Nº18** se impone, y los pobres **Tranks** y **Goten** sólo pueden mantenerse a la defensiva, pero, al ver que van a perder, deciden transformarse en *súper saiyajin*, con lo que cambian las tornas del combate.

Sin embargo, **Nº18** no se rinde, y lanza un rayo de energía al cuerpo de su adversario, que, para su desgracia, no se pone de acuerdo sobre hacia qué lado huir, por lo que uno se lanza hacia la izquierda mientras que el otro hacia la derecha, con el consiguiente desgarramiento del disfraz. Viéndose perdidos y para que no los descubriesen, **Tranks** y **Goten** huyen volando, entonces la **Nº18** baja al ring y se encara con **Mister Satán**.

Y por ahí va la cosa, lamento no poder contaros nada más pero he contado la historia desarrollada en el **Shonen Jump** hasta mediados de febrero, es decir, las fechas en las que escribo este artículo. Pero no temáis, en el nº4 de **Minami** seguirá la apasionante historia de **Dragon Ball**.

Y ahora, y a pesar de que todo lo que predije en el número anterior ha resultado no parecerse ni de lejos a la realidad, voy de nuevo a disertar acerca del futuro incierto.

La primera incógnita es **Shin**, un personaje que parecía muy poderoso, que venía como un *Dios de Dioses* y que de pronto se revela como un mierdecilla asustadizo. Sin embargo, y ya que ha desplazado no sólo a **Kulilin** sino también a **Piccolo** (quien, si bien no es ninguna maravilla, sí es al menos bastante fuerte), debe ser alguien importante y súmamente poderoso, y me niego a creer que esté ahí sólo para dar información sobre quién es el enemigo a quien se enfrentan (se los conoce a todos), cuán poderoso es y cuánto más imposible aún es la victoria de nuestros héroes sobre él para que así dicha inconcebible victoria tenga más mérito y veamos lo fuertes que se han vuelto el príncipe y compañía; igualmente me niego a creer que esté sólo para decir en el último momento el modo de atacar al último malo y poder derrotarlo así por fin nuestros amigos.

Pero entonces, si descartamos la función informativa (pues los malos se suelen presentar muy bien solos), y la de luchador (pues parece realmente sorprendido con el poder de nuestros protagonistas), ¿para qué está?

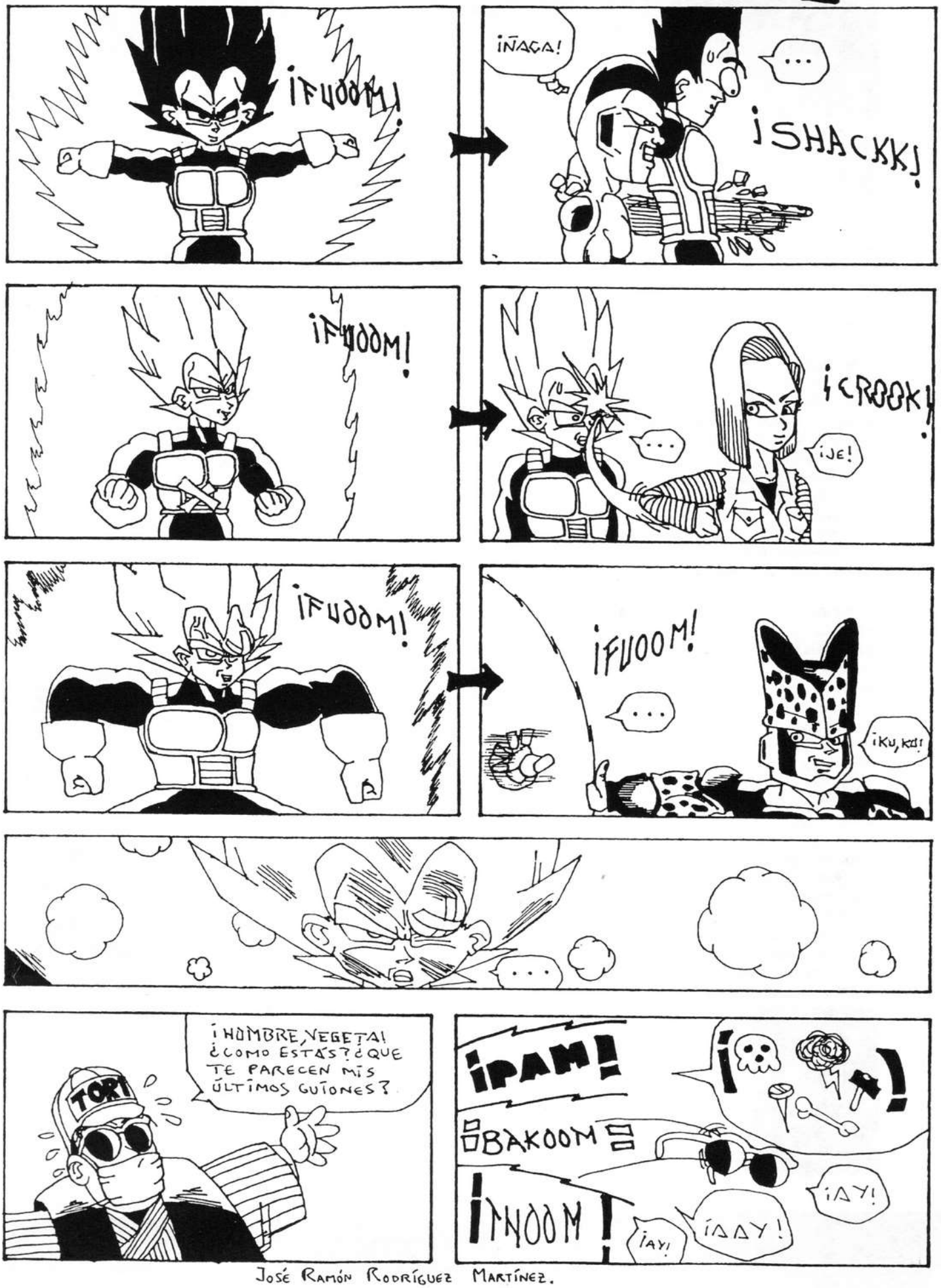
La siguiente incógnita es el tipo que saldrá del huevo, que debe ser, como supongo que todo el mundo piensa, el malo definitivo (el **Célula Perfecto** de esta saga, por así decirlo), y del que me parece haber visto un dibujo. Así, el malo final sería un tipo lila descomunal, con unos hombros híperdesarrollados y la cabeza en forma de obús. Pero ahora, ¿cómo de poderoso será?

Y, por último, si para vencer a **Célula Gohan** tuvo que transformarse en *más que un Súper Saiyajin*, ¿en qué tendrán que convertirse nuestros héroes ahora?, ¿en *Súper Súper Saiyajins*?, ¿en *requetelahostiajins*?, y si esto ocurre, ¿existirá algún límite para los *saiyajins*...?

Y bueno, creo que ya he dado bastante el follón por ahora, así pues, nada más, tan sólo deciros que disfrutéis la emoción de **Dragon Ball**.

Lázaro Muñoz

El Principe Estrellado



José Ramón Rodríguez Martínez.

ESTALLA EL DUELO

LA CRISIS DE LOS SÚPER SAIYAJINS

Penúltima AOV de **Dragon Ball Z** (por el momento), es con mucho una de las que más me ha gustado, el dibujo es realmente bueno y la música no digamos.

En este comentario encontraréis un par de cosas raras, la primera es que se usarán varios tipos de letras, esto es porque reproduciré textualmente algunas frases que los distintos personajes dicen en la serie, por lo que cada personaje tendrá su propio tipo de letra, habiendo al final del artículo una leyenda que relaciona los tipos de personajes con los susodichos tipos de letra (aunque creo que sería interesante que intentáseis adivinarlo vosotros). Otra peculiaridad es que habrá un par de párrafos sombreados, dichos párrafos cuentan el final de la AOV, así que ya sabéis, si queréis esperar a que se publique en *España*, no os leáis esa parte porque os la destriparía.

LA AOV empieza con **Kaioh** en plan pesimista, para pasar inmediatamente a un **Kakarot**... ¡con traje y corbata! (si ya era poco ridículo al natural...) que, acompañado de su esposa, también muy arreglada, parece que está buscando trabajo. De nuevo cambio, esta vez para encontrarnos al resto de la pandilla de picnic en un parque, precisamente en el momento en el que **Kulilin** está cantando karaoke (horriblemente, por cierto), en esos precisos instantes, una nave espacial hace su aparición.

De ella bajan infinidad de soldados al grito de: "**Vegeta** Sama (término de máximo respeto en *Japón*)", y, acto seguido, aparece su comandante:

Príncipe **Vegeta**, mi nombre es **Pragas**...

Vegeta deduce que son *Saiyajins*, en ese momento, **Kaioh** llama asustado a **Kakarot**, que, harto de la entrevista de trabajo y sus ridículas ropas, acude ipso facto. Volvemos al parque, **Pragas** expone su plan: habilitar un planeta, renombrarlo, crear de nuevo el imperio de los *Saiyajins* y, por supuesto, devolver a **Vegeta** su puesto de príncipe.

Volver a ser el príncipe de los Saiyajins...

La espera es tan angustiosa como breve, **Vegeta** acepta, a pesar de que **Tranks** intenta convencerlo de lo contrario. En vista de su decisión, la pandilla decide acompañarlo, al igual que **Kakarot**, aunque éste lo hace mediante la transportación instantánea (guiado, claro está, por **Kaioh**).

Aunque la acogida en el nuevo planeta **Beyiita** es espectacular y todo parece ir sobre ruedas, nuestros amigos se huelen algo extraño, y deciden ir a investigar por su cuenta. Mientras, **Vegeta** conoce al otro único *Saiyajin* existente, el hijo de **Pragas**, su nombre es **Broli**, un hombre de aspecto triste y miserable.

Investigando por el planeta, nuestros amigos pronto descubren que pasa algo raro. En ese momento llega **Kakarot**, quien inmediatamente va a saludar a **Vegeta**.

Una vez en el palacio, **Kakarot** conoce también a **Broli**, quien, en su presencia, parece encolerizarse y empieza a desprender energía. **Kakarot** hace lo propio, aunque la aparición de **Oolong** y el **Duende Tortuga** lo distraen y la cosa no pasa de ahí. Esa noche, un preocupado **Pragas** habla con un extraño hombrecillo, quien le entrega un extraño aparato y le dice que con eso podrá controlar a **Broli**, entonces **Pragas** empieza a recordar cómo el infinito poder de su hijo, unido a su inmensa maldad, no hacía más que destruir, por lo que tuvo que colocarle una diadema en la cabeza que, accionada por una extraña pulsera que poseía (similar a la que le acaban de entregar), podía controlar su rabia y revertir su transformación en *Súper Saiyajin*; recuerda también cómo su hijo nació el mismo día que **Kakarot**, y recuerda los comentarios que hacía la gente: "*Mira, el hijo de **Pragas** acaba de nacer y ya tiene una fuerza de 10000 unidades*". "*Sí, pero mira, el hijo de **Badak** apenas si tiene 2 unidades, pero su espíritu de guerrero está haciendo llorar al hijo de **Pragas***".

Sí, ésa debe ser la causa de la cólera de **Broli**, la presencia de **Kakarot**...

En esos momentos, **Broli**, que estaba en su habitación, estalla, su pelo se vuelve azul y se le eriza, de sus labios escapa un grito desgarrador: "¡¡**Kakarot**!!"; inmediatamente se planta en la habitación de **Kakarot** y comienza un tremendo ataque, pero aparece **Pragas** quien, con ayuda de su extraña pulsera, consigue calmarlo, revertir su transformación y llevárselo de allí, dejando tras de sí a un alucinado **Kakarot**.

Al día siguiente, **Vegeta** se encamina hacia la nave espacial, pero allí está **Kakarot**, para consternación de **Broli**, también hace su aparición **Tranks**.

¡Padre, te están engañando, es un plan de **Pragas** para eliminarte, este planeta se dirige hacia su destrucción!

Me has mentido...

Sí, desde el principio sólo planeaba matarte, eres el único obstáculo que se encuentra en mi camino para conquistar todo el universo.

¡¡**Kakarot**!!

Con ese grito, **Broli** de nuevo se transforma, **Vegeta** también lo hace, aunque no consigue detenerlo, explicando **Pragas** que se trata del *Súper Saiyajin* que anunciaba la leyenda, y que no podrán nada contra él.

Sin embargo, **Broli** empieza a acumular energía, para sorpresa (y miedo) de **Pragas**, que intenta controlarlo de nuevo, pero la rabia de **Broli** es tal que desintegra la diadema que lo controlaba.

En ese momento el pelo de **Broli** cambia de azul a verde e, increíblemente, **Vegeta** anula su transformación y cesa el ataque, cayendo al suelo de rodillas con cara de derrotado, para sorpresa de su hijo, mientras tanto, **Broli** se está dedicando a destrozar a **Kakarot** y **Gohan**, que luchan impotentes contra él.

Eres el único *Saiyajin* puro, **Vegeta**, y por tanto eres el único que se ha dado cuenta del increíble poder de **Broli**, asi como de su infinita maldad

Cuando **Broli** nació, tu padre se asustó de su inconmensurable poder, y, temiendo por su vida y la tuya, decidió, a pesar de mis súplicas, eliminarlo, y a mí con él.

Pero no llegamos a morir y, cuando **Freezer** destruyó el planeta, **Broli** pareció estallar, creó una burbuja de energía que nos protegió.

Broli es el *Súper Saiyajin* mítico.

¡Detenéos, no podéis nada contra él!

Efectivamente, **Broli** está destrozando a los tres restantes *Súper Saiyajins*.

El combate es tan desigual como cruel, uno por uno, los ataques de nuestros amigos son neutralizados y devueltos incrementados por un **Broli** al que, poco a poco, le va creciendo la intensidad del color verde, tendiendo hacia amarillo.

Finalmente, nuestros amigos empiezan a quedar fuera de combate; el primero es, lógicamente, **Gohan**, después **Tranks** y, por último, **Kakarot**.

Entonces **Broli** se prepara para eliminarlos, el hijo de **Kakarot**..., piensa, y empieza a cargar una bola de energía. En ese momento una misteriosa energía hace su aparición, su sustentador, **Piccolo**, que trae habichuelas mágicas para todos, las cuales no tarda en repartir.

Mientras tanto, el planeta se dirige inexorablemente hacia una estrella.

Ahora son cuatro los que se enfrentan a **Broli**, pero eso no supone ninguna

diferencia, y de nuevo son literalmente barridos por el inigualable poder del *Súper Saiyajin mítico*.

Pero, en uno de los ataques, **Piccolo** sale proyectado, aterrizando cerca de donde se encuentra **Vegeta**, encontrándoselo desmoralizado. Sin demasiada delicadeza, **Piccolo** lo lleva a la zona del combate.

Estamos perdidos...

Los demás están peleando, por qué no lo haces tú también

Es el Súper Saiyajin mítico, su poder...

Tu deber es proteger a tu pueblo, ¡cómo permites que un soldado de segunda categoría pelee en tu lugar!, ¡eres el príncipe de los *Saiyajins*!

No tenemos esperanza...

¡¡Desaparece!!

El combate continúa inexorablemente, y pronto **Kakarot** es el único que queda haciendo frente a **Broli**, sin embargo, un atisbo de esperanza comienza a brillar.

Kakarot está recibiendo de un modo increíble y, viéndose perdido, empieza a preparar un ataque definitivo.

No es más que un guerrero de segunda categoría

KA.. ME... HA... ME... ¡¡HAAAAAA...!!

Kakarot lanza un *Kamehameha* de los que se lanzan siempre en el ataque final del combate decisivo, de ésos que destrozan a cualquier enemigo.

Yo soy un guerrero de élite

No obstante a **Broli** apenas sí le hace cosquillas y **Kakarot**, derrotado e impotente, se rinde y pierde el conocimiento, todo está perdido.

Sin embargo...

¡¡¡SOY VEGETA!!!

¡Padre!

¡Soy el príncipe de los Saiyajins!

Por fin **Vegeta** se enfrenta a **Broli**, pero ni siquiera el súper príncipe de los *Saiyajins* es rival para él y, finalmente, es derrotado.

Vemos entonces como **Pragas** se dispone a huir del planeta pero, una vez entra en la nave, aparece **Broli** y aplasta la nave (con su padre dentro). De pronto, unas pisadas, alguien avanza decidido hacia **Broli**, su nombre, **Kakarot**.

Pero si el príncipe no pudo hacer nada, ¿qué podría hacer un simple guerrero de segunda?, fácil, recibir.

La paliza es de escándalo, sin embargo, **Tranks**, **Piccolo** y **Gohan** empiezan a emitir una extraña energía que llega hasta **Kakarot** y le da nuevas fuerzas, aunque de poco le sirven.

Kakarot, eres un guerrero de segunda categoría, tú no podrás nada contra él

Todos comprenden que **Vegeta** es la pieza clave, el elemento esencial.

Padre

Ve... **Vegeta**

Por favor

¡¡Poder!!

Soy el príncipe de los Saiyajins, mi deber es proteger a mi pueblo

¡¡¡¡Podeeeeeeeeeeeer!!!!

¡¡Soy el príncipe de los Saiyajins, y nadie va a derrotarme!!

La increíble energía de **Vegeta** se une a la del grupo, y el efecto es devastador, con un sólo golpe, **Kakarot** mata a **Broli**.

La victoria es total, pero el planeta explota, sólo entonces vemos a nuestros amigos y habitantes del planeta a salvo en una nave de la *Capsule Corporation* (la que, seguramente, había usado **Piccolo** para llegar al planeta), así, un poco apretados pero sanos y salvos, nuestros amigos vuelven a la *Tierra*.

Y eso es todo, tan sólo decir que esta AOV es francamente recomendable y que espero que pronto se decidan a editarla aquí en *España*.

Pragas *Vegeta* Tranks Broli

Piccolo Kakarot Gohan

Lázaro Muñoz

NAUSICAA OF THE VALLEY OF THE WIND

Este fue mi primer manga, antes del trepidante **Akira**, antes de **Kenshiro**, cuando el término "manga" sabía a región inexplorada, cuando **Dragon Ball** era sólo un rumor y mis nociones de anime se limitaban a **Mazinger Z** y **Heidi**. Prehistoria. ¿No se dijo que "en el principio fue el verbo"?, para mí el verbo, la palabra en este caso, fue "**Nausicaa**", maravilla de las maravillas, *Big Bang* crador del universo del manga.

Mucho se ha dicho sobre esta obra, ecologista, sentimental, enrevesada, mezcla de fantasía y ciencia-ficción, son algunos de los adjetivos que se le han dado, pero no es sólo eso, no sólo es una bonita historia sobre una niña que lucha a favor de la paz y que intenta proteger la naturaleza, es mucho más. Aparte de consideraciones anti-militaristas, aparte de esa atmósfera ecologista, aparte de la mayor o menor imaginación de **Miyazaki** al crear flora, fauna, armamento, religión, interrelaciones entre los personajes, etc..., aparte de todo eso, existe en cada página de este manga, más aún, en cada trazo, una casi inapreciable sensibilidad que se extiende a todas sus obras pero que alcanza su grado máximo en "**Nausicaa**".

Alguien me dijo una vez que el dibujo de **Nausicaa** parecía inacabado... ¡No!, estáis tan acostumbrados a que os bombardeen con miles de detalles que no apreciáis la maravilla de la sencillez. Os maravilláis ante el innecesario barroquismo de farsantes como *Mc Farlane, G. Darrow, Sienkiewicz*, y no os dais cuenta de que detrás de toda esa fanfarria no hay nada. A todos vosotros, amantes como yo de *Rorschach*, de *Elektra*, de *V*, de *Dark Night*, de *Roco Vargas*..., os pido que no os fijéis en el envase, en la forma, fijáos, mejor dicho, sentid el calor, la paz, que desprende "**Nausicaa**". Ni siquiera os leáis la historia, no hace falta, es lo de menos, tan sólo contemplad el dibujo de presentación, ese que pone "**Nausicaa of the Valley of the Wind**". ¿No os suena a música?.

Observad la maestría del dibujo, cuatro trazos forman una grácil y futurista ala-delta, es imposible que esta máquina dañe la naturaleza porque, como dice el autor, "no corta el viento, cabalga sobre él". Deleitáos en la profundidad de este paisaje, el valle, ¿no empezáis a oir el viento?, yo sí, lo oigo cada vez que miro este dibujo y no paro de oirlo a lo largo de toda la lectura. Me suena a brisa suave, que me lleva a mí y a mi "mehve" a un tranquilo y verde valle de gentes apacibles y olores campestres. *El Valle del Viento.*

Pero, ¿y ahora?. ¡Ahora viene la maldición!. ¡Maldito seas **Miyazaki**!, maldito seas por prostituir **Nausicaa** a un público voraz y consumista, por vender un final sin sentimiento, sin arte. Maldito seas por ensuciar el nombre de esa noble japonesa del periodo *Heian* que no quiso afeitarse las cejas y ennegrecerse los dientes, que no aceptó la cárcel que le imponía la sociedad. Pero aún así, a pesar de tu traición, **Nausicaa** aún sigue viva porque al menos yo todavía oigo el viento. ¿Y vosotros?, ¿ois el viento?, quizás no sea con **Nausicaa**, quizás sea con otra obra, ¿podría ser "**V de Vendetta**"?, o puede que sea con un libro, o con la música, o con... ¿**El Señor de los Anillos**?, ¿**La flauta mágica**?, ¡vamos!, sé que no sois tan insensibles como aparentáis ser. De todas formas sólo quiero que recordéis la "vocecita"... *Carpe Diem*, aprovechad el momento.

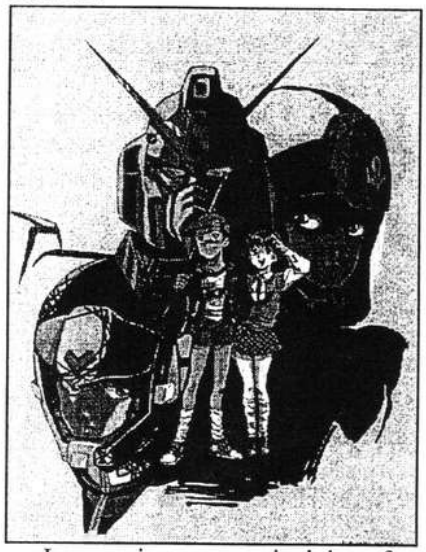
Luis Mariano Montoro

GUNDAM 0080

La guerra en tu bolsillo

El fenómeno **GUNDAM** es algo curioso; sin apenas conocer nada sobre las diferentes series, películas o AOVs que lo componen, ya existe un buen número de fans en *España* (entre los cuales se encuentra mi hermano mismamente). El truco de esto lo podríamos resumir así: es una serie en la que aparecen unos robots preciosos, y no una serie de robots preciosos.

La confirmación de esta frase la podemos encontrar en los 6 episodios de 1/2 hora cada uno que componen **"Gundam 0080: War in the Pocket"**.



La serie en principio fue planteada como una actualización de la primera serie de **Gundam** de TV, que se había quedado muy desfasada en el aspecto gráfico con respecto a posteriores entregas como **"Gundam F91"** o **"Char´s Counterattack"**, comprensible pues hay casi 10 años de distancia entre una y las otras. Pero lo que en un principio era sólo una buena ocasión para *Bandai* para vender maquetas, se convirtió en el ejemplo de lo que **Tomino** quiso al crear **Gundam**.

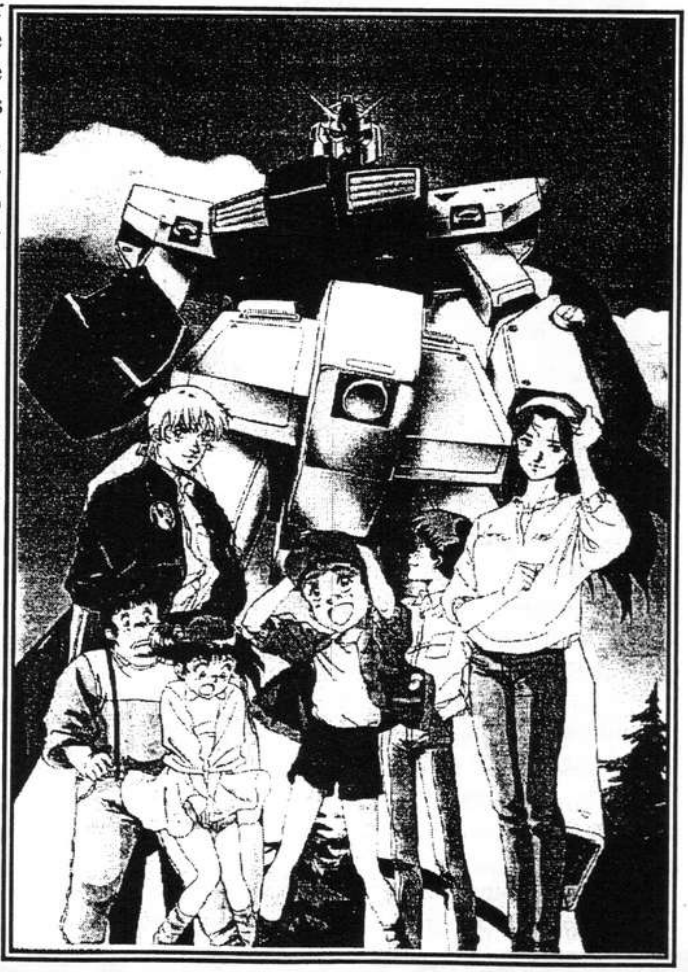
La serie, dirigida por **Haruhiko Mikimoto** (¿necesito presentarle?), narra un episodio de la **Guerra de Un Año**, en el que el **Team Cyclops** (algo así como un grupo de comandos de élite de **Zion**), intenta robar o destruir el nuevo prototipo de **Gundam**: el *RX-78 NT1 "Alex"*; la acción transcurre en una colonia espacial situada en *SIDE 6*. El protagonista es un niño que vive en esta colonia llamado **Alfred Izuhura**, que involuntariamente se ve inmerso en una historia en la que sus dos mejores amigos, **Bernie Wiseman** del **Team Cyclops** y **Christine Mackencie** de la **UNT** y piloto del *NT1*, se ven enfrentados uno contra el otro y sin nisiquiera saberlo.

Es curioso cómo se repite la historia. No importa que la guerra sea en *Vietnam* o en *Bosnia*, que transcurra en el siglo XIX o XXI. Creo que **Gundam 0080** es quizá el más bonito alegato contra la guerra y su estupidez que nunca he visto. Dos personas que en otro tiempo y lugar hubieran acabado juntos y felices, porque **Christine** y **Bernie** estaban colados el uno por el otro, aquí se intentan matar y de hecho uno de los dos mata al otro, aunque misericordiosamente no lo llegue a saber nunca.

¿Y **Alfred**?, un niño que se divertía coleccionando insignias de escuadrones de soldados y jugando a espías con **Bernie**, al que considera como un hermano mayor, termina viendo cómo él y su amiga y vecina **Christine** se enfrentan entre sí y cómo uno de ellos mata al otro. No lo entiende, ¿pero no era todo un juego?.

Supongo que no es tan entretenida para algunos como **Ranma 1/2** porque es demasiado real, adecuada para los tiempos que corren. Sólo decir, para aquellos que dirían: "¡Bah!, otra serie de robots..."; que se pierden uno de los motivos por los que yo soy *Manganimeniaco*.

Manuel Ortega



¡OH, CIELOS, QUÉ HORROR!

... "Me engañan mis ojos?"... "¿Estaré enloqueciendo?... Pero allí estaba, era cierto... En un país en el que **Dragon Ball** es un atentado contra la moral de los jóvenes... donde **Caballeros del Zodíaco** es una serie demasiado violenta para nuestros tiernos ojos... A este mismo país había llegado nada menos que una AOV como ¡**Urotsukidoji**!, (¡Albricias! ¡Alguien se ha dado cuenta que el Anime es para algo más que niños de siete años!).

¡Y llegó la fiebre del Anime de terror a *España*!. Es cierto, no hay mucho donde elegir todavía, pero estamos comenzando. En plena expasión del fenómeno *Anime*, el *Terror* tiene también su sitio reservado, y son ya algunas las AOVs que han hecho su entrada en el mercado español... He aquí un resumen de lo hasta ahora acontecido.

La andadura comenzó con **Urotsukidoji I**, la serie de culto que antes había hecho furor en *Europa*. Los chicos de *Manga Vídeo* no se la jugaron, comenzaron con un número uno bastante *explosivo*, pese a que el manga original de **Mareda** tenía un contenido mucho más fuerte, y que las diferentes versiones que corren por *Europa* han sido censuradas hasta la saciedad. Su argumento, para los pocos que todavía no lo conozcan, es el siguiente:

La leyenda dice que el mundo que habitamos está en realidad formado por tres mundos paralelos, a saber: El de los **Ningenkai** o humanos, el de los **Jyujinkay** o bestias y el de los **Makai** o demonios. Estos mundos se encuentran separados unos de otros, pero aproximadamente cada tres mil años, siglo más o menos, un reunificador llega a la *Tierra* con el fin de agruparlos en un solo *Mundo Eterno*. Este reunificador es el *Chojin*.

Como habitualmente ocurre, el momento de la venida del *Chojin* ha llegado, -¡Siempre nos tiene que tocar a nosotros! - Y todos se aprestan a saber cual es su encarnación en la *Tierra*. Las posibilidades apuntan principalmente a **Nagumo**, un estudiante de la *universidad de Myojin*, especialmente después de que su principal rival en la candidatura, otro estudiante contaminado por la sangre del *Chojin*, (toda persona contaminada por la sangre o el esperma del *Chojin* se transforma en un demonio, aunque menos poderoso), termine convertido en una plasta sanguinolenta al pasar por las manos... ¿manos?... de un demonio.

A partir de aquí, **Nagumo** será víctima de multitud de intentos por parte de sus enemigos de ser eliminado, incluso a través de **Akemi**, la chica que le tiene encandilado, (aunque en realidad **Nagumo** es sexualmente activo a todo aquello que se le pone a tiro).

El único dispuesto a ayudar a **Nagumo** es **Amano Jyaku**, campeón de los **Jyujinkay**, que cree en el *Chojin* como un Dios benefactor. Los acontecimientos se sucenden cada vez más rápidamente, y **Nagumo** en su versión *Chojin* se manifiesta como un poderoso ser...poderoso y destructivo. Aconsejado por su maestro, **Amano** realiza un viaje al futuro, descubriendo un mundo arrasado. Abrumado, **Amano** intentará conocer la verdad a través de **Nagumo**-*Chojin*. En un último y definitivo viaje, El héroe **Jyujinkay** descubrirá que en realidad el *Chojin* no es otro que el hijo de **Nagumo** y **Akemi**. Tras esto, **Amano** verá como el mundo se convierte en una pesadilla, sangre, fuego, desastre y fundido final en rojo... fin de la AOV.

Un buen final para una buena historia. La fama de **Urotsukidoji I** es justificada, ¿Hasta tal punto de llegar a ser una película de culto? Realmente no lo sé. El argumento es original, pero no llega a los niveles de perfeccionamiento que muchos defienden, no hay un gran contenido en la historia, y el tema de mundos paralelos no es nuevo. Para todos aquellos acostumbrados a la lectura de obras sobre *Dioses Primigenios*, terror cosmogónico y demás (léase **Lovecraft** y herederos), la historia adolece de cierta falta de intensidad, quizá sea demasiado simple.

Sobre el dibujo, nada que alegar, dinámico y muy directo. Los planos llegan en ocasiones a ser innovadores, lo cual ya va siendo difícil de ver, el estilo es particular... si, no cabe duda de que **Urotsukidoji I** es cuando menos, especial... sobre todo por su final, inesperado.

...Casi tan inesperado como el principio de **Urotsukidoji II**., la secuela. (y secuela es una palabra que nunca me ha ofrecido buenos presentimientos). Cuando armados de refrescos, patatas fritas y buenas espectativas a partes iguales los chicos de *Minami* nos sentamos para ver esta segunda parte, una de nuestras mayores dudas era cómo **Takuyama** habría resuelto el comienzo, sobre todo tras aquel final tan dramático de la primera...¿Estáis

todos sentados? *Play* en el vídeo, ¡Comienza el espectáculo!...

¿Donde está la sangre? ¿Y el fuego? ¿Y el fundido final en rojo?... nada.

El secreto de **Urotsukidoji II** es contemplarla como una película *diferente*, y lo es. Mientras la primera parte se basa principalmente en dioses legendarios, mitos, la segunda es de un corte mucho más *Gore*, con asesinatos rituales, crímenes satánicos y todo tipo de escenas para los consumidores de la carne cruda en lonchas. En lugar de un comienzo postapocalíptico, nos encontramos es una mansión con aspecto muy transilvano con un demacrado **Hitler** que, a punto de perder la guerra, se juega la carta de que uno de sus científicos intente la intercomunicación de los tres mundos.

En un gótico y prometedor comienzo de AOV, entre truenos y gritos de angustia, el experimento fracasa estrepitosamente. En la destrucción que se desencadena, el hijo del inventor sufre un accidente, que lo transforma en una especie de ser demoníaco capaz de viajar en el tiempo. Su nombre: **Muniehausen**.

Cincuenta años después, -¡Cómo pasa el tiempo! - nos encontramos en el aeropuerto de *Osaka* donde un espantoso accidente ha tenido lugar. La mala suerte y algún que otro demonio jugueteando con los motores ha hecho que el avión donde viaja el primo de **Nagumo**, **Takeaki**, se estrelle, resultando él como único superviviente. Una transfusión de sangre del mismo **Nagumo** le salva la vida... ¡A qué precio!. **Takeaki** se transformará a partir de aquí en un terrible demonio, mediante el cual **Muniehausen** intentará eliminar al *Chojin*.

Al igual que la anterior, **Urotsukidoji II** es una película correcta, pero pierde aquello que había hecho especial a la primera. ¿Se dejó llevar el autor por la fiebre *Gore* que nos rodea?. Pues si quieres café...¡dos tazas!... más sexo, más crímenes, el típico malvado con infancia traumática, todos los ingredientes del género terror/carne picada... Mmm... esto no es lo que esperábamos. A pesar de todo, **Urotsukidoji II** no es una mala película. Consigue lo que se propone, resulta inquietante y mantiene una tensión que en ocasiones supera a la de la primera parte. Sobre el dibujo nada más que decir; el estilo se mantiene, lo cual es de agradecer. Nuevos planos, más innovación... y de nuevo un final inesperado, sorprendente y que deja una puerta abierta. ¿Habrá más **Urotsukidojis**?. La respuesta es *SÍ*, pero nosotros de momento lo dejaremos ahí.

Wicked City es una AOV que ha llegado a *España* por una vía distinta a la de las anteriores, muchos aficionados habéis podido verla en la famosa y, de momento, única jornada de cine de animación japonés de *Barcelona*. En lo que a mi concierne, **Wicked City** es una de las mejores AOVs que he podido ver en cuestión de dibujo, encuadres velados, colores

oscuros, un dibujo sugerente y un estilo muy particular que la hace especial... ¿Qué le falta?, sin lugar a dudas, ARGUMENTO. Éste es absolutamente liso, sin ninguna aspereza, la escasez de personajes es patente, y los caracteres de los pocos que hay están definidos tan sólo superficialmente... una pena; pero vamos con el resumen. **Wicked City**, (como se puede ver, el título tampoco es un alarde de originalidad), nos habla sobre la guerra fría, que por cierto a lo largo de la película se va haciendo bastante caliente, entre el lado oscuro, (no, **Darth Vader** no tiene nada que ver en todo esto... ya sabeis, una colección de seres monstruosos y maléficos llenos de tentáculos que se proponen dominar el mundo y todo eso), y los defensores de la humanidad, encarnados por los "**Black Guards**".

Nuestros héroes, (siempre y cuando nos decantemos en nuestras preferencias por el lado de la humanidad, que no todas las veces ocurre), son dos miembros de esta organización, **Taki**, un oscuro empleado de oficina en su personalidad pública, pero que en realidad es una especie de *Harry el Sucio* paranormal que cada vez que se dispone a pegar tiros no deja piedra sobre piedra, y **Makie**, una chica del otro lado que se pasa a los buenos, (es decir, a nuestro bando, que siempre es el de los buenos), y cuya relación con **Taki** parece ir más allá de lo estrictamente profesional... *más allá* en todos los sentidos.

A ambos se les impone la difícil tarea tarea de proteger al único hombre capaz de celebrar la milenaria ceremonia que hará que perdure la paz entre los dos mundos, el **profesor Mayard**. La dificultad de la empresa se verá aumentada por la peligrosa afición del profesor a visitar con asiduidad todos los prostíbulos y casas de *Geishas* de la ciudad, y donde le esperan cantidad de trampas de los seres oscuros, conocedores de las perversas aficiones del profesor. Prácticamente toda la historia se reducirá a partir de aquí a las mil calamidades que que pasarán **Taki** y **Makie** para proteger/soportar al

profesor **Mayard**, que al final y contra todo pronóstico se manifestará, además de como un ávido lector de *Penthouse*, como un poderoso (un poco enano, pero poderoso) paladín defensor del bién... (¡Oooh! ¡Sorpresa! ¿Quién podría jamás haberlo imaginado?).

Wicked City es una mezcla entre cine de terror, suspense previsible, y mucha novela negra. La cinta está plagada de escenas del tipo habitual...

- *HA HA HA*, - (risa demoníaca) - *¿Acaso piensas que esa pistola puede hacerme algo?* ...Por supuesto, el espectro no sabe que la de **Taki** es en realidad una pistola-atómica-desintegradora-de-demonios marca *Acme*. ¡BLAM, BLAM!... y ¡Hala! Toda la pared salpicada de pulpa color verde demonio.

...Que ya conocemos, pero que nos siguen entreteniendo, y así me resulta **Wicked City**, un guión bastante poco original, entretenido, sobre un dibujo a mi modo de ver sublime.

En absoluto sublime, (más bién al contrario) ha resultado para mí **Judge**, otra de las AOVs que ha llegado a nuestras manos. Esta película, si de algo se puede calificar es de... extraña, incomprensible en muchas ocasiones e inverosímil en la mayor parte de ellas. En ella, **Houichiro Ohma**, un oscuro oficinista en su personalidad pública (¿por qué me suena tanto esta frase?) da vida al **Juez de las Tinieblas**, un peculiar personaje que se encarga de juzgar-y-siempre-condenar a todos aquellos que han cometido un crímen y deban pagar por él, (o al menos, aquellos que él considere que deban hacerlo).

Houichiro trabaja en la empresa cuyo director, **Kawamata**, ha mandado asesinar a su amigo y rival en el puesto de dirección **Susumo Yamanobe**. Para que el delito no quede impune, ha llegado el momento de que el *Juez* intervenga, pero en ese momento alguien se interpone en su camino, alguien que podríamos llamar el **Abogado defensor de las Tinieblas**.(¿?).

¡Vaya! ¡Otra vez el tema del angel vengador que se toma la justicia por su mano!. ¿Será posible tanta originalidad?.Y efectivamente, **Judge** es original... original porque los buenos se transforman en malos y los malos en buenos con demasiada velocidad como para que mi cerebro pueda hacerse una idea clara de lo que está pasando en la pantalla... original porque no hay ninguna lógica en los cincuenta minutos de película... original porque nunca he visto tanta incoherencia junta. En pocas palabras, que hacía tiempo que no veía nada tan originalmente *malo*.

Mucha escena onírica, -¿Os acordaís que impactantes eran este tipo de escenas cuando se usaban en el cine de animación de hace diez años?, ¿Os fijáis lo poco interesantes que resultan diez años después?- Mucho dibujo anguloso e impactante (especialmente, el personaje de **Kawamata** es digno de cirugía estética), y de vez en cuando alguna escena bastante bien conseguida -(El resto de la panda de *Minami* me ha dicho que también tenía que decir *algo bueno*)-, no son suficientes para hacer de ésta una película aceptable... De todas formas, ésta es sólo mi opinión, la importante al fin y al cabo es la vuestra.

Una de las últimas AOVs hasta la fecha que ha hecho su aparición en *España* ha sido **Doomed Megalopolis I (La ciudad maldita)**... ¡...Y ésta SÍ, sin lugar a dudas SÍ!. Argumento, diálogos y dibujo se complementan en **Doomed Megalopolis** magistralmente. Menos espectacular, menos violenta, con menos sexo...(y por todo ello menos popular), **Doomed Megalopolis** es a mi gusto de lo mejorcito que ha traído a *España Manga Vídeo*.

Basado en la historia original de **Hiroshi Aramata**, **"The Tale of the Capital"**, la serie **Doomed Megalopolis** no habla sobre la turbulenta historia de *Tokio* entre los años 1908 y 1925 y los reiterados intentos de un hechicero por destruír la ciudad.

Durante la época **Heian**, un guerrero llamado **Masakado** intentó crear un gobierno independiente en la zona de **Kanto**. Tras su muerte, **Masakado** fue considerado como el espíritu protector de *Tokio*... pero el fantasma del guerrero no debe ser despertado, pues entonces la capital será arrasada.

Mientras un proyecto para la reconstrucción del área metropolitana de *Tokio* se lleva a cabo, un satánico hechicero planea la destrucción de la ciudad: **Kato**. Pero éste necesitará la fuerza psíquica de alguién más para conjurar al fantasma. La víctima de **Kato** será entonces **Yukari**, la hermana de **Yoishiro Tatsumi**, quién no es otro que el encargado de llevar a cabo el proyecto de reconstrucción, (el mundo es un pañuelo).

La única persona que podrá entonces proteger a **Yukari** de las garras de **Kato** será el mísitico **Hirai**, el cual la refugia fuera del alcance del brujo.Pero los poderes de éste son enormes. **Hirai** será derrotado y muerto, y **Yukari** secuestrada mientras en su huída **Kato** lanza una maldición a la ciudad.

Obviamente, final tan amargo clama a gritos una segunda parte. Son en realidad, tres AOVs más las que componen la serie, "*Desastre*" "*El*

surgir del dragón" y "*El desafío final*", con el desenlace de la obra. (Estas tres cintas todavía no han salido editadas en *España*, así que si no deseas ver el final *destripado*, NO SIGAS LEYENDO).

En efecto, en una segunda parte, **Doomed Megalopolis II**, **Yukari** es sometida por su raptor, que le introduce dentro su espíritu -de la forma más parecida que conozco a una violación-. **Yukari** es transportada a la misma tumba del guerrero, pero a pesar de todo su poder, **Kato** no consigue hacerle despertar, y **Yukari** queda libre.

Pero a partir de este momento, las cosas no volverán a ser igual para **Yukari**, extrañas circustancias envolverán a la familia **Tatsumi**, hasta el punto que **Yohisiro** -El cual tiene una obsesiva tendencia a asesinar a su hermana- llegará a violarla.

Nos encontramos quince años después. **Yukari** tiene una bella hija de nombre **Yuchiko**, cuyo poder parece ser incluso mayor. En la ciudad comienzan de nuevo a suceder fenómenos que hacen pensar en la vuelta de **Kato**. Efectivamente, **Kato** ha vuelto, esta vez a por Yuchiko, y es **Kamo**, el discípulo de **Hirai** quien se enfrentará a él. En un terrible duelo, -Tras el cual no queda de **Kamo** ni para limpiar con una bayeta-, el hechicero resulta victorioso y consigue despertar a **Masakado**. El camino para el fin de la ciudad está abierto, pero con imprevisibles circustancias para **Kato**: Es el tristemente famoso día 1 de septiembre de 1923, en el que *Tokio*...Bueno, ¡No lo voy a contar todo, ¿No?!.

Este venía a ser el final de **Doomed Megalopolis**, un final muy verosimil, correcto y definitivo. Es por esto que cuando descubrí la existencia de **Doomed Megalopolis III**, me empezó a llegar cierto olorcillo a secuela que no me traía buenos recuerdos de otras ocasiones.

Lo reconozco... comencé a ver **Doomed Megalopolis III** con cierta reticencia, que al cabo de unos minutos había desaparecido por completo. Y es que los posibles defectos que había encontrado en las dos primeras, desaparecían en ésta. Un número mayor de personajes, más tensión, un argumento más elaborado aún... **Doomed Megalopolis** había resultado ser incluso mejor que sus antecsoras.

En esta ocasión, nos hallamos en un moderno *Tokio* recién reconstruído tras el desastre de 1923, -corre el año 1925-, y dos fuerzas espectrales luchan por la ciudad, por una parte el espíritu de **Masakado**, que permanece despierto, y por otra **Kato**, (¡Perseverante el chico!), que nuevamente ataca esta vez con un nuevo poder, el poder del Dragón.

De nuevo, **Nuchiko** es raptada, para ser ofrecida como sacrificio al Dragón, pero **Kato** no cuenta con los poderes de **Keiko**, esposa de **Tatsumi** -¡Vaya familia!- **Keiko** consigue derrotar a **Kato**, que finalmente desaparece egullido por la tierra. Fín. El Dragón se desvanece, **Kato** ha desaparecido y la ciudad vuelve a descansar en paz... pero una diabólica risa al final del capítulo induce a pensar que **Kato** todavía sigue vivo, (¡Igualito que *Freddy Krueger*!).

¡Y así es! En un último y definitivo capítulo, **Doomed Megalopolis IV**, **Kato** vuelve a intentar la destrucción de *Tokio* por el poder del Dragón, cuya respiración es incluso capaz de expulsar los planetas del Sistema Solar. Esta vez, **Kato** cambiará la trayectoria de la Luna, dirigiéndola hacia la *Tierra*. La destrucción parece así segura.

Pero de nuevo será **Keiko**, (quién en realidad es ... Misterio), que en un sorprendente enfrentamiento final con **Kato** le vencerá, usando el único poder que en realidad puede derrotarlo que es... Otro misterio.

Y este es el final de la serie **Doomed Megalopolis**, la mejor a mi juicio llegada a *España* dentro de este género del *Anime* de Terror. Esperemos que la cosa continue con más volúmenes, por que ¡El Anime-terror en *España* marcha!. ¿El próximo? Nosotros apostamos por **Devilman (I-II)**, de **Go Nagai** (**Mazinger Z**), pero otros muchos esperan... **Magai Toshi Shinjuku, Yoyu Toshi**...

...Todo se verá...

UN PEQUEÑO APENDICE...

Para todos aquellos que deseen algo de información sobre los hechos históricos a los que se hace mención en **Doomed Megalopolis** diré que **Taira No Masakado**, o **Masakado** de la familia Taira fue un personaje real que tuvo participación activa en el Japón de los años 930. De entre los distintos clanes que se agrupaban en la llanura de Kanto -zona correspondiente a los actuales *Tokio*, Yokohama y circundantes - **Masakado** se erigió como líder definitivo tras una revuelta por la que había tomado la mayor parte de las ocho provincias del sector, nombrándose gobernador de la zona y enfrentándose al poder central instaurado. **Masakado**, que se autoproclamaba descendiente del emperador Kammu, fue muerto tras una batalla en el año 940. Era la época de los grandes clanes Taira, Fujiwara y Minamoto. El ascenso y caída de la casa Taira, conocida también como Heike, puede leerse en un clásico de la literatura japonesa: *Heike Monogatari* (Los cuentos de Heike).

Respecto al incidente que asoló la zona del Kanto el 1 de septiembre de 1923, no fue otro que el terrible terremoto de *Tokio*. Como en el caso de S. Francisco, tan grave como el terremoto fue el incendio posterior. Debido a que las construcciones japonesas estaban habutualmente construidas de madera, más de quinientos mil hogares quedaron destruidos...

Curiosamente, incluso desde antes de este suceso, el 1 de septiembre ha sido una fecha tradicionalmente considerada por los japoneses como de mala suerte. Algo semejante al famoso viernes 13, o el martes 13 para los españoles.

Ricardo López

BISHOJO SENSHI SAILOR MOON

(GUAPA GUERRERO SAILOR MOON)

Os voy a contar una bonita historia, trata sobre una chica, prácticamente una niña, que un día se encontró con una extraña gata y a partir de entonces empezó a vivir una serie de extrañas aventuras y descubrió que en el fondo no todo es lo que parece. ¿Que qué pasó? Todos lo podéis saber si habéis visto el anime, pero yo os voy a explicar lo que pasó en el manga, ¡allá voy!

Usagi Tsukino (**Conejo de la Luna**) era una estudiante normal y corriente (más bien una vaga), se levantaba tarde todos los días, sacaba malas notas, se enamoraba del primer chico guapo que se cruzaba en su camino y adoraba a **Sailor-V**, una extraña y misteriosa justiciera rubia. Además, sin contar con sus largas coletas rubias esta chica tenía un hermano aborrecible llamado **Shingo** y dos padres encantadores (**Noriyuki** e **Ikuko Tsukino**) que la dejaban hacer lo que le daba la gana, a sus 14 años **Usagi** era feliz, llorona e histérica.

Y seguramente todo hubiera seguido igual si un día, corriendo para ir a clase, no hubiera pisado a una pobre gata (desde luego hay gente que realmente no sabe dónde tiene los pies en este mundo). La gatita huyó despavorida cuando **Usagi** demostró su afecto dándole un beso y ella, por supuesto, llegó tarde a clase y además sacó un 3 en inglés.

Como buenas chicas de su edad, **Usagi** y su mejor amiga **Naru Saka** pasaron de ir a casa a estudiar después del cole y decidieron pasear por la ciudad, pillando por banda la joyería de la madre de **Maru**, con todas sus existencias en unas increíbles ... ¡rebajas!

Entonces nuestra protagonista decidió que era mejor tirar su "precioso" examen de inglés (no fuera a ser que su madre lo pillara, y el examen (bueno, la bola de papel que formaba el examen) fue a parar a la cabeza de un extraño (¡y guapísimo!) joven, vestido elegantemente (**Mamoru Chiba**), que por supuesto no pudo dejar pasar la ocasión de burlarse de **Usagi**.

Esa misma noche Naru es atacada por un demonio que se ha hecho pasar por su madre mientras que la ,gata que **Usagi** había pisado por la mañana vuelve a visitarla y ... se presenta ella misma.

¿Una gata que habla? bueno ... er ... no es tan extraño...

El bichito se llama **Luna** y le da a **Usagi** un bonito broche, por el cual y diciendo las correspondientes "palabras mágicas", esta chica se transforma en una guapa guerrera, vestida con traje marinero y unas gafas a través de las cuales puede ver a quien está en peligro, en ese caso, su amiga **Naru**.

Corriendo fue a rescatarla, y se presentó como **Sailor Moon** ante el demonio, pero como no tenia ni la menor idea de luchar lo único que se le ocurre hacer es... er... llorar.

No os creáis, es más útil de lo que parece porque su llanto activa un sonido que debilita al demonio, y le dio la oportunidad de lanzar su mejor arma, su diadema, una mortífera arma que al grito de "¡*diadema lunar acción*!" degüella a su enemigo, y polvo somos y en polvo nos convertiremos.

Por último, **Usagi** descubre a su príncipe (nunca mejor dicho) azul todo un caballero con capa, sombrero de copa, antifaz y bastón que se presenta a ella como **Tuxedo Mask** y le regala una rosa.

Es entonces cuando aparece **Jadeite**, el primero de los 4 generales de la reina **Beryl**, encargada de recoger la energía de los humanos para su **Gran Soberano del Reino Oscuro**.

Días después, **Luna** descubre al 2º guerrero, una chica de 14 anos llamada **Ami Mizuno**, todo un ejemplo a seguir, inteligente, estudiosa, seria ...

Usagi decide hacerse amiga suya e intenta distraerla un poco pero **Ami** está muy ocupada con unos cursos extraescolares, y debido a un maligno diskette de ordenador acaba enferma. **Usagi**, utilizando un nuevo utensilio, el bolígrafo transformador, se convierte en enfermera pudiendo llegar hasta **Ami** y al ser atacada por la profesora del cursillo, tiene que volver a transformarse en **Sailor Moon**. En **Ami** aparece un extraño poder que la hace separarse de la demonio (que la había tomado como escudo) y **Usagi**, ayudada por **Tuxedo Mask**, acaba con ella, él desaparece y ella se encuentra con una asombrada **Ami** convertida en guerrera, **Sailor Mercury**.

La reina **Beryl** decide dar la última oportunidad a **Jadeite** y este intenta coger la energía de los pasajeros de un autobús llevándolo al *Reino Oscuro*, y de paso también se lleva a una joven, nieta de un sacerdote y llamada **Rei Hino**. **Sailor Moon**, **Sailor Mercury** y **Tuxedo Mask** acuden a salvarla y a ver si de paso se cargaban al pesado de **Jadeite**, pero las cosas no salen muy bien y acaba siendo **Rei** quien, descubriendo su oculto poder, acaba con él ... por el momento.

Días después se celebra un baile en honor de la *Princesa del Diamante*, y creyendo que ella puede tener el *Cristal de Plata* (buscado por todos pero que nadie sabe para qué sirve) y ser ella misma la *Princesa Luna,* las tres guerreros acuden a la fiesta.

Allí **Usagi** baila con su sonado **Tuxedo Mask** mientras que un demonio toma posesión de la princesa. las tres acaban con él y tras descubrir que el *Cristal de Plata* no está allí y que ella no es la *Princesa*, **Sailor Moon** decide probar todo el liquido que pilla a mano menos mal que **Tuxedo Mask** pilla a tiempo y la lleva a la terraza donde le da un tierno beso.

Mamoru empieza a tener extraños sueños sobre una joven con dos coletas hasta el suelo mientras **Usagi**, yendo tarde a la escuela, casi es atropellada, siendo salvada por una fuerte y alta joven que se presenta como **Makoto Kino**. más tarde **Makoto** es engañada por un demonio que ha poseído a **Motoki Furuhata**, uno de sus amores. **Tuxedo Mask** se huele algo raro y avisa a **Usagi**. Las tres guerreras acuden a salvar a su amiga, que sabe defenderse sola y acaba convertida en **Sailor Jupiter** (no es que no sepa escribir, es que está en inglés).

Ese mismo dia, **Luna** decide entregar a **Usagi** los Cuernos de la Luna, un arma especial, a **Usagi** Mientras tanto ya han aparecido 3 nuevos generales, **Nephrite**, alto con el pelo ondulado y largo, **Kunzite**, de pelo liso, albino y tez

morena y **Zoisite**, con el pelo castaño rizado recogido en una coleta y enamorado de **Kunzite**.

Aparece un nuevo demonio que casi acaba con **Usagi**, pero **Tuxedo Mask** la salva y la lleva a su casa, donde ella descubre que él y **Mamoru Chiba** son la misma persona.

El misterioso gobernante del *Reino Oscuro* ordena a la reina **Beryl** que consiga más energía y el Cristal de Plata pues quiere volver a gobernar sobre la *Tierra*, es ahora **Zoisite** quien ataca a las guerreras y apunto está de ganar, pero aparece **Sailor Venus** (**Minako Aino** y su gato **Artemis** que arrasan a lo bestia.

Transcurren unos tranquilos días en los que **Mamoru** y **Usagi** consolidan su relación (no hacen nada raro, ¡panda de morbosos!), pero todo eso acaba cuando **Kunzite** les ataca, acabando **Tuxedo Mask** malherido por salvar a **Sailor Moon**, y ella, desesperada, libera su poder interno convirtiéndose en la *Princesa Luna*, tanto tiempo buscada.

Usagi recobra la memoria como princesa y descubre que en otra vida ella y el príncipe **Endymion** se habían enamorado, pero el *Reino Oscuro* les atacó resultando él muerto.

Reconoce n **Mamoru** a su príncipe y llora desconsolada con su amor en los brazos, convirtiéndose una de sus lágrimas en el poderoso *Cristal de Plata*.

Pero **Kunzite** ataca por sorpresa y consigue llevarse con él al desfallecido **Mamoru** mientras la princesa no puede hacer nada, y acaba muy deprimida.

Las guerreras viajan a las ruinas de lo que fue el *imperio de la Luna* y allí se encuentran con el *espíritu de la reina de la Luna* que les relata lo que ocurrió y sobre todo como la princesa acabó suicidándose, **Sailor Venus** descubre una extraña espada que se lleva con ella.

De vuelta a la *Tierra*, aparece el príncipe **Endymion**, cuya mente ha sido lavada, y la pobre **Usagi** no sabe dónde meterse pues sabe que algo va mal con él.

Acaba siendo atacada por él pero cuando intenta curarle con los *Cuernos de la Luna* la reina **Beryl** se lo lleva siendo seguida por las guerreras.

Sailor Venus mata a la Reina **Beryl** con su espada cayendo desmayada después, cosa que aprovecha **Endymion** para huir con ella como rehén, y siendo seguido por **Usagi**.

Llegan al *Reino Oscuro* y **Endymion** empieza a recuperar la memoria pero no acaba de conseguirlo e intenta matar a **Sailor Moon**. Las demás guerreras acuden a salvarla, pero ella lo consigue solita. **Endymion** empieza a mostrar los poderes del *Gran Soberano* y **Usagi** no ve otra salida más que matar a **Endymion** con la espada de **Sailor Venus**, y después se suicida ante el horror de sus amigas. El *Cristal de Plata* construye una estructura de cristal para resguardar sus cuerpos.

El poder oscuro empieza a extenderse por la *Tierra* (malo, malo), y las cuatro guerreras unen sus poderes para intentar vencerlo, pero fallan y mueren. Mientras tanto **Usagi** a resucitado gracias al *Cristal de Plata* y ella a su vez resucita al **Endymion**, juntos atacan al *Gran Soberano* y la princesa libera la energía del cristal y tras destruir a su enemigo, utilizan los *Cuernos de la Luna* para resucitar a sus compañeras muertas.

Aquí acaban la primera parte del manga y empieza una nueva etapa, todas vuelven a su vida normal aunque **Rei** tiene una visión aterradora de un hombre con una luna negra invertida en su frente.

Usagi y **Mamoru** se encuentran en el parque (besándose) cuando del cielo cae una extraña pelota con forma de cabeza de gato sobre el coco de **Mamoru**, y detrás de la esfera con orejas aparece una criaja de pelo rosa y con unas coletas muy parecidas a las de **Usagi** (pero más cortas) que aterriza sobre la rubita dándose de morros contra **Mamoru**.

Este "encanto" de niña lo primero que hace es gritar a **Usagi**, presentarse como **Chibiusa** y apuntar a **Usagi** con una automática en la frente.

Por supuesto, dispara.

Menos mal que la pistola no es de verdad.

Mientras tanto en algún lugar de vete tú a saber dónde, hay una reunión de "malos", todos con la luna negra invertida en la frente.

Volviendo con **Usagi** y compañía, ellas deciden acoger a la pequeña **Chibiusa** y **Rei** empieza a tener verdaderas visiones y problemas con los tíos de la luna negra, hasta que se enfrenta a ellos.

Chibiusa se queda en casa de **Mamoru** y **Usagi** empieza a tener celos de ella. Una de las malas ataca a **Sailor Jupiter** sin conseguir nada, después de descubre que la mocosa lleva como colgantes una bonita llave y el *Cristal de Plata*.

Viajan a dónde la enana vivía y se encuentran con un nuevo guerrero que les impide la entrada a unas grandes puertas, **Sailor Pluton**. Al reconocer a **Chibiusa** cambia de actitud y abre las puertas, entran en una extraña ciudad, con muertos en las calles, y en el centro, en una especie de palacio de cristal, encuentran el cuerpo de la sorpresa cuando aparece el que fue el príncipe **Endymion** convertido ahora en rey (ya os podéis imaginar las caras de **Usagi** y **Mamoru**), y con aspecto de fantasma.

Para acabar la faena, **Chibiusa**, llorando, lo llama papá.

¿Que qué pasa después? Me temo que os vais a tener que esperar un poquito pues yo no os pienso decir nada más. Como veis el manga es diferente del anime y un aspecto a destacar es que mientras en el anime **Usagi** empieza siendo una llorona histérica y cuando acaba la serie más o menos lo sigue siendo, en el manga la chiquilla va creciendo y madurando, se vuelve más seria y se toma las cosas mejor (bueno, vale, de vez en cuando le da un poco de histeria), pero deja, con mucho, de ser la niña llorona del principio.

Por último deciros que lo que habéis leído son los 5 primeros tomos, divididos en 19 actos, la primera parte son los 13 primeros, aunque **Chibiusa** aparece al final del 13 acto.

Espero que os haya gustado esta historia, a mi me encantó y me gusta cada día más, espero que nuestros "amigos" de *A3* echen **Sailor Moon R** y mientras espero a que lo hagan suspiro por conseguir un nuevo tomo y vuelvo a ver los mejores capítulos del anime una y otra vez ... ¡qué desdichada es la vida de un fan!

Zahara Medina

BATTLE ANGEL

¡Ajá!... has picado cómo un pipiolo... seguro que habías pensado que éste iba a ser "otro" artículo de presentación de una novedosa serie, en el que debería decir algo cómo: "lo ultimísimo del señor *Gori Moñamoña* es *El Ataque De Las Braguitas De Encaje Atómicas*, que ya cuenta con un gran número de incondicionales entre las quinceañeras residentes en frenopáticos...", o bien: "pues a mí, la nueva serie *Trommco* $^{5}/_{8}$ no me ha gustado nada de nada, oich... pues porque me parece muy mala. No hay sangre, no hay violencia ni un mal golpe ni siquiera una caída, solo sexo, sexo y más sexo...".

Pues no. En realidad podía haber sido peor, mucho peor, ...podía haber dicho algo cómo: "ésta es una historia de chico (el mejor cyber-doctor de **Zalem**, la ciudad aérea, expulsado de la misma no se sabe muy bien por qué) encuentra chica (su cabeza y parte del torso en un vertedero de chatarra... ¡oooooh!... ¡qué romántico!). Cómo parece que aún no

está muy muerta se la lleva a su casa (¡ah pillín!) y decide reconstruirla. De esta forma nace **Alita**, que no recuerda nada acerca de su pasado. Para poder subsistir, o por algún tipo de vicio inconfesable, **Ido**, el pacífico y narigudo doctor, trabaja por las noches cómo cazarecompensas. La factoría, la compañía que es el único contacto de **Zalem** con el mundo inferior de ciudad **Vertedero**, pone precio a las cabezas de los criminales que, después, los mencionados cazarecompensas se encargan de "recolectar". **Alita** pronto descubrirá que ésa es la única vida que quiere llevar porque, mientras vapulea a los malos aplicando espectaculares técnicas de combate que no sabe cómo aprendió, puede casi recordar cómo era antes y sentir que encaja haciendo algo que se le da bien. La única pieza imposible de obtener sintéticamente en la construcción de un cyborg es la médula espinal, haciéndose imprescindible usar una de procedencia humana, por lo que existe un mercado negro para esas piezas y, obviamente, un nutrido grupo de ladrones de espinas. También hay unos cuantos cyborgs zumbados que se dedican a comerse los cerebros de la gente. A los cazarrecompensas, incluida **Alita**, nunca les falta trabajo."

Esto es más o menos el argumento. A lo largo de los episodios **Alita** intentará irse descubriendo a sí misma. Las relaciones que se establecen, primero con **Ido**, el hombre que la encontró y que le dio un cuerpo y una identidad, y después con **Yugo**, un chaval que se dedica a realizar chapuzas en las casas para ganarse la vida y que sueña con viajar a **Zalem**, forjan su carácter. Para entender la historia es muy importante fijarse en el entorno en donde se desarrolla y en los personajes principales, aquéllos que tienen algo que ver con **Alita**.

Toda la acción tiene lugar en ciudad **Vertedero**. Entre **Zalem**, la ciudad flotante que alberga a los privilegiados, y **Vertedero**, la ciudad que se nutre de los desechos que arroja regularmente **Zalem**, en donde malvive el resto de la gente, la única conexión es **La Factoría**, embajada-empresa de la ciudad superior. La separación entre ambas ciudades es absoluta. **Zalem**, que representa todo lo bueno y deseable de la vida, es inalcanzable, no solo físicamente sino incluso psicológicamente. Vivir en **Vertedero** es vivir condenado a no ser nunca nadie, a sobrevivir cómo se pueda, a estar rodeado siempre de suciedad, de incómodidades, de parias, de peligro para la propia vida... Vivir en **Zalem**, piensan los habitantes de abajo, debe ser vivir siempre entre lujos y sin privaciones de ningún tipo. **Vertedero** ni siquiera es una verdadera ciudad; se formó por la acumulación de gente que vivía de los desperdicios de la ciudad superior, que es un increíble alarde de ingeniería. La única gente que vive bien en **Vertedero** es la que tiene algún tipo de contacto con **Zalem**. **La Factoría**, además de servir cómo punto de abastecimiento de **Zalem**, establece recompensas por la captura de los diversos criminales que pueblan **Vertedero**, eliminando tanto a los "come cerebros" y a los ladrones de espinas, cómo a todo aquél que, no estando de acuerdo con su suerte, ose intentar alcanzar **Zalem**.

En cuanto a los personajes, **Ido** es cyber-doctor. Aunque no se explica

del todo, parece ser que fue expulsado de **Zalem** hace mucho tiempo. Para **Alita** es cómo un padre y un hermano mayor al mismo tiempo. Para **Ido**, ella empieza siendo un juguete reconstruido del que se siente orgulloso, que después pasa a ser una colega cazarecompensas de impresionante habilidad que le salva

la vida en varias ocasiones. **Ido** ve en ella un igual, una hermana menor, una hija, ...y creo que también su posible compañera (aunque el lo niege o aún no lo sepa... es que es un incestuoso incorregible). **Yugo** es una persona joven, como ella. Acaban

enamorándose en circunstancias extremas, cosa que no contribuye a hacerles la vida más fácil. **Yugo** vive obsesionado por terminar lo que su hermano mayor empezó: viajar a **Zalem** para salir de la miseria en que vive en **Vertedero**. Para conseguirlo no duda en convertirse en un criminal y en buscarse "malas compañías". En la AOV se nos presenta también a la doctora **Chiren**, una cyberdoctora

expulsada de **Zalem** junto a **Ido** y que está enamorada de él. Obsesionada con volver a **Zalem**, tampoco duda demasiado en hacer lo que sea, incluso prostituirse, a cambio de regresar.

Vamos con un poco de historia. En 1991 **Yukito Kishiro** crea **GUNNM (Gun Dream)**, una publicación de caracter semanal para adultos en donde nace **Gally**, la cyborg peleona que nos ocupa. En el 92 *VIZ Comics* publica **GUNNM** en *USA*, cambiando el título a la serie y el nombre a la protagonista. **Gally** pasa a llamarse **Alita** y la serie **BATTLE ANGEL**. En el 93 aparecen las dos primeras AOVs: **"GUNNM - Rusty Angel"** y **"GUNNM - Tears Sign"**. Más tarde *A.D. Vision* los edita ambos en una sola cinta bajo el nombre genérico de **"BATTLE ANGEL"**, que es la que yo tengo. Hace unos meses empezó a editarse la versión española de la tercera parte del manga, en donde **Alita** se ha convertido en una asombrosa jugadora del *Motor Ball* después de haber abandonado a **Ido**. Este es un deporte de carreras salvaje, en donde, además de perseguir a una bola diseñada para dar brincos en todas direcciones, se debe procurar que los demás concursantes no te partan por la mitad de un guantazo. Carreras y lucha, buen cocktail. **Alita** es tan buena de hecho que ya está buscando meterse en la liga profesional. Aparece un nuevo personaje, **Shumira**, una chavalilla a la que **Ido** rescata, que, además de estar bastante bien y hablar horrorosamente mal (su forma de hablar recuerda mi depurado acento inglés...) se mueve por las calles con el desparpajo propio de los nacidos en ellas. Más combates, aunque esta vez sean en un circuito de carreras y con unas supuestas reglas. Es una estupenda ocasión para ver más cyborgs con sorprendentes armas, desde la más típica y simple espada samurai hasta un saca-corchos supersónico...

Entre el manga y la AOV hay unas cuantas diferencias, sobre todo en los personajes secundarios, cosa que se agradece. Tal vez hubiera sido deseable que la AOV presentara situaciones y personajes nuevos, o tal vez no (confieso que me hubiera gustado ver en el OAV el personaje "malo" de la primera parte, **Makaku**, el auto-proclamado *"rey de los gusanos"*). Probablemente esta salida imaginativa de mantener las mismas historias pero cambiando ligeramente a los personajes se deba a un acuerdo para mantener el equilibrio entre el punto de vista puramente comercial y la inventiva del autor. Es curioso ver cómo este cambio de personajes consigue añadir detalles a la historia ya conocida y en lugar de difuminarla la refuerza.

Juanki

EL IRRESPONSABLE CAPITÁN TYLOR

(CON "0")

No es infrecuente en el mundo de los animemaníacos españoles que una serie desconocida para el conjunto de la afición en general sea de repente objeto de estudio en numerosos fanzines (*Alfons* "lo que sea y cuando sea" *Moliné* incluído), como le ha ocurrido a **Sailor Moon** (antes de *Antena 3* y su "**Bunny**"), **Patlabor, Bubblegum Crisis, Gundam**... Este es también el caso de la serie que da título a este artículo: el... **capitán Tylor** (por cierto, lo de "Tyler" es una metedura de pata de los americanos que, como siempre, se creen más listos que los autores y deciden que el nombre original está mal puesto) aunque los puristas preferirán el nombre original: **Musekinin Kancho Tylor**.

Las primeras noticias (y el "Tyler") llegaron de *América*, para variar, y éstas nos dieron a conocer que la famosa empresa animadora (**Macross, Shurato, Chicho Terremoto**...) había decidido usar la serie de novelas de "*El hombre más irresponsable de la galaxia*" de **Hitoshi Yoshioka** para crear una serie de anime con la que sustituir a la admirable "**Uchu no Kishi Tekkaman Blade**" (**El caballero espacial Tekkaman Blade** - de nada) finalizada el 26 de enero de 1993. Para desarrollar este trabajo se creó el llamado "**Proyecto Tylor**" que, con reconocidos profesionales como **Koichi Mashimo**, director (**Urashiman** (una serie de ciencia-ficción del 83), **Dirty Pair**, **The Weatering Continent** (fantasía heróica situada en *Atlantis*)), **Tomohiro Hirata**, diseñador de personajes (**Crusher Joe**) y **Soichi Masuo** (**Nadia**, **1982 Otaku no Video** (una parodia sobre animemaníacos japoneses) consiguió terminar los 26 episodios de que iba a constar la primera serie. Y todo ello sin contar ni con un patrocinador ni con una cadena televisiva que la fuese a emitir (lo bueno fue que así se libró de las presiones que ejercen éstos).

Lo sé, a muchos esto les importa un bledo y quieren saber qué tiene de interesante este anime para que se le dedique este artículo en vez de tanto dato técnico insulso. Pues en su favor tiene: Primero, haber derrotado a pesos pesados como **Sailor Moon R**, **Dragon Ball Z**, **Yu Yu Hakuso** y compañía; segundo, el estar orientado a una audiencia ya mayorcita (y no entre los 11-14 años, como es común); y tercero, todo lo demás.

Resumiéndolo en una frase se podría decir que lson las aventuras de **Ryo Saeba** al mando del **Yamato** (y si no conocéis a ninguno de estos dos, mejor dedicaros sólo a escribir sobre **Goku** y familia), o sea: un "*Aterriza como puedas*" espacial en versión anime.

Ahora vienen los detalles:

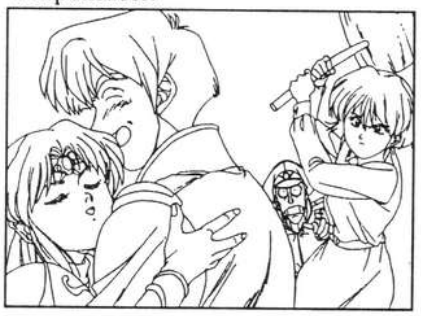
Corre el año 6999 y los rumores abundan acerca de una guerra intergaláctica entre la **Alianza Planetaria** (en la que está englobada la *Tierra*) y su contrapartida, el **Imperio Raalgon**. Precisamente en una oficina de reclutamiento de la *Alianza* se encuentra nuestro protagonista, **Justy Ueki Tylor**, que es rechazado cuando se comprueba que su mayor interés radica en permanecer lo más alejado posible de los combates, subiendo sin riesgos por el escalfón. **Tylor**, sin embargo, lo vuelve a intentar y esta vez se lo somete a un examen psicológico por parte de una AI femenina (lo cual a él, que sigue la máxima "una chica es una chica", le alegra mucho).

Consecuentemente con su carácter, **Tylor** intenta seducir a la AI, que no está programada para estas cosas y acaba estallando. En la confusión resultante se acaba creyendo que **Tylor** es un héroe que ha desbaratado un complot imperial y se le acepta sin hacerle más preguntas (craso error).

Su primer trabajo consiste en llevarle la pensión a los militares jubilados. Pero resulta que uno de ellos es secuestrado por agentes de **Raalgon** y cuando nuestro héroe llega se le toma por el encargado de rescatar los rehenes (el almirante retirado, sus hijas y una capitana de la *Alianza*), lo cual consigue, repartiendo irresponsabilidad y suerte increíble a partes iguales. Automáticamente y gracias a su valerosa acción (y ser la persona equivocada en el momento equivocado) se le asciende al grado de capitán y se le asigna la nave **Soyokaze**, entre cuya tripulación están los tipos más raros a este lado del Cosmos. En primer lugar el teniente **Makoto Yamamoto**, amante de las normas y la disciplina al cual su capitán vuelve loco con sus salidas y con el hecho de que haya conseguido los galones de capitán antes que él; después, la capitana

Yuriko Star, a la que **Tylor** rescató cuando lo del secuestro, que se siente muy atraída por él (y viceversa) aunque ninguno haya revelado sus sentimientos, todo lo más, **Yuriko** machaca a **Tylor** cada vez que pone los ojos -o las manos- sobre alguna de las hermosas chicas que forman parte de la tripulación (que, por cierto, son bastantes), como por ejemplo la cyborg **Harumi**, que es en realidad una espía imperial; y así muchos personajes más, como el médico **H. Kitaguchi**, las pilotos **Yumie** y **Eimie**, las tropas de asalto del sargento **Cryburn**... (es que si voy uno por uno no acabo en seis meses).

Con esta panda se supone que **Tylor** tiene que evitar que estalle la guerra, lo cual ya es difícil de por sí como para que encima la joven emperatriz **Raalgon** (**Azalyn**, 16 años) se enamore de **Tylor** (pero chico, ¿qué les das?) para alegría de éste y cabreo mayúsculo de **Yuriko**; y es que la vida es fácil para un irresponsable.



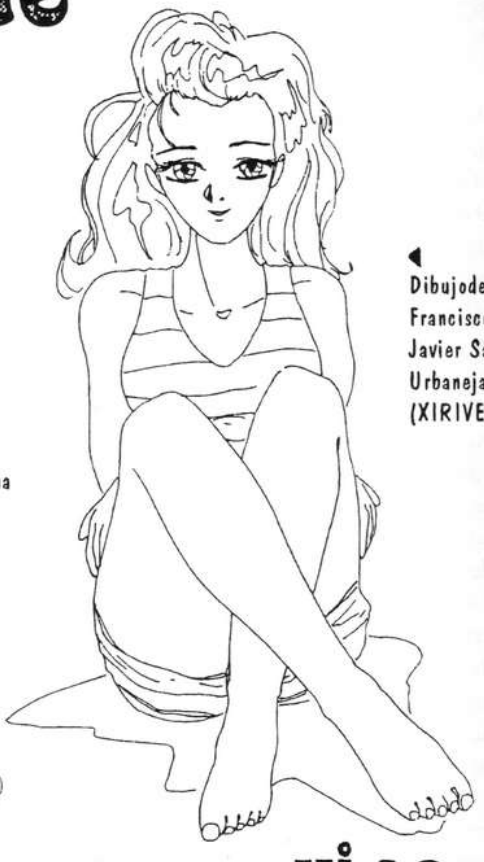
Y ya sólo me quedaría decir que los 26 episodios han sido recopilados en cintas de dos episodios cada una más un clip musical inédito, lo que ha hecho que haya llegado poco tiempo a los primeros puestos de venta directa de vídeos. Lamentablemente no creo que esto influya para que veamos las aventuras de **Justy Ueki Tylor** aquí en *España*.

De todas maneras, yo no pierdo la esperanza de que algún día podamos ver en directo tanta irresponsabilidad. ¡Pasen y vean, damas y caballeros!, ¡acción!, ¡humor!, ¡aventuras!, ¡el destino del Universo en manos del hombre más irresponsable de la galaxia!, ¿qué más queréis?

Jaime Ortega

El rincón del dibujante

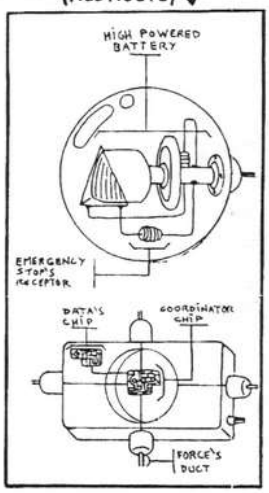
Dibujo de
Zahara Medina
(MADRID)

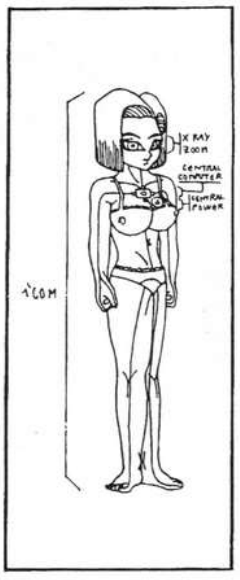


Dibujode
Francisco
Javier Sánchez
Urbaneja
(XIRIVELLA)

Dibujo de José Ramón
Rodríguez Martínez
(ALBACETE)

Nº 18





NAME: Nº 18.
CLASS: INFINITY POWER.
FORCE: 2'2 TON.
SPEED: 2.000 KM/H // MATCH 2.
INTELIGENCE: TOP 18.
TECHNIQUE: TOP 18.
SOUL FORCE: 5

José R. Rodríguez:

Dibujo de
Lorena García
Fernández
(OVIEDO)

Dibujo de
Maribel del
Val Manuel
(VALLADOLID)

セーラームーン

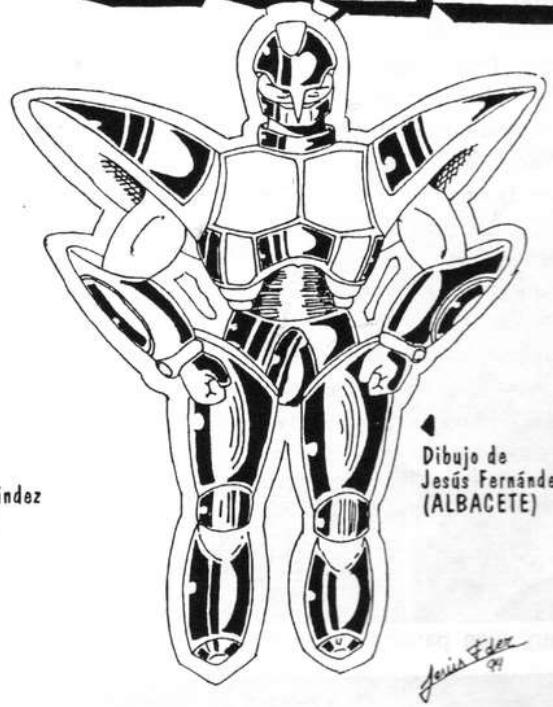
▲ Dibujo de Susana de Vega Fernández (OVIEDO)

Sailor Moon

◀ Dibujo de Mari Paz Villar López (MADRID)

◀ Dibujo de Mónica de Vega Fernández (OVIEDO)

ZEÚS



◀ Dibujo de Jesús Fernández (ALBACETE)

ZETSUAI - 1989

JESUCRIST LOVE FOR YOU

LA ÚLTIMA TENTACIÓN DE NANYO

El más famoso *Shojo-Manga* de **Minami Ozaki**, del cual muchos de vosotros ya habréis oído hablar.

¡Esperad! No me gusta este comienzo de artículo. Empiezo de nuevo:

Una mañana, iba yo con una amiga en tren, camino de *Parque-Sur*, cotilleando unas revistas de *Anime* que acabábamos de pescar. De repente, entre le paso de una página y otra, aparecieron. - ¡Eso son dos hombres, ¿verdad? -, exclamé fijándome detenidamente en "la escena de cama" que encuadraba el comienzo de los fotogramas.

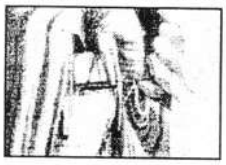
Y sí, lo eran. Esto nos costó pasarnos de estación pero no hay duda de que mereció la pena.

La película en concreto se llama así: **Zetsuai - 1989**, o **Desperate love** para los ingleses (aquí, en *España*, vayamos a ver qué título ponen, si es que llega en este siglo). Allá va el argumento:

Izumi y **Nanyo** fueron compañeros de colegio desde pequeños. **Izumi** jugaba muy bien al fútbol y su amigo nunca llegaba a su nivel, le resultaba imposible. Por todo esto, **Nanyo** sentía cierto recelo hacia el joven **Izumi**... (parece que me he puesto muy seria contando el argumento, ¿eh?. Pues es que no es para menos, ya veréis, ya veréis).

Han pasado los años (¿quién dijo una vez que el tiempo pasa volando?). **Izumi** se ha convertido en un muchacho bien parecido (yo diría

que muy bien parecido) que trabaja de camarero y continúa dándole al balón (o sea, jugando al fútbol). Ahora es un perfecto futbolista, pero esto no reporta dinero para mantenerse. Un día, **Izumi** encuentra a un muchacho borracho tirado en la calle. Apenado, lo recoge y lo lleva a su casa. Allí lo cuida hasta que se recupera. ¡Cuál será su sorpresa al descubrir que el chico que acaba de recoger no es otro que **Nanyo**, su antiguo compañero de clase!. **Nanyo** le cuenta que ahora es un cantante de Rock muy famoso. **Izumi** le escucha atentamente. ¡Qué belleza andrógena esconde tras su profunda mirada! (esto lo he añadido yo, pero es que...



en serio, bello rostro, bello cuerpo, un tipo perfecto, un cabello precioso, una personalidad atrayente... ya me he ido por los *cerros de Úbeda*, lo siento, lo siento, ya sigo). A partir de este intercambio de miradas, surge entre los dos un sentimiento que **Nanyo**, en un principio, no alcanza a comprender y en el que **Izumi** no repara. ¡Hala, ahí queda eso!.

A la mañana siguiente, **Izumi** se encuentra enfermo, con la gripe, y no puede ir a trabajar. ¡Achissss...! (un estornudo). **Nanyo**, a cambio de haberse cobijado en su casa, trabaja en el restaurante durante un par de días. La semana se va sucediendo; **Izumi**, ya medio recuperado, debe jugar un partido de fútbol, al que **Nanyo**, sin pensárselo dos veces, acude. Allí conoce a la hermana de **Izumi**, **Serika**, quien al verle se ruboriza (otra se habría echado en sus brazos, pero bueno), el caso es que se prenda del cantante. En uno de los minutos finales del partido, **Izumi** cae al suelo exhausto. En ese momento, **Nanyo** baja hasta el campo y lo abraza con ternura. Lo lleva al hospital y una vez a solas con el muchacho, **Nanyo** se da perfecta cuenta de los que siente por **Izumi**, está enamorado de él, lo quiere, lo ama. Intenta besarle, pero se detiene. Ante todo, es un hombre. **Nanyo** se lamenta: "*¿Por qué habré tenido que nacer hombre?*".

El tiempo pasa, y un día sale en el periódico una foto de los dos. Los periodistas empiezan a acosar a **Izumi** en su casa, una y otra vez, y esto provoca la cólera del muchacho, quien se enfada con **Nanyo**. **Izumi** no quiere que investiguen en su pasado porque la tragedia marcó su juventud. Su madre asesinó a su padre cuando él era pequeño y no ha podido olvidarlo.

A partir de aquí, **Izumi** no quiere ver a **Nanyo**, lo echa de su casa, no atiende a sus llamadas, y sigue la vida sin él. Sin embargo, **Nanyo** no puede estar un sólo día sin verlo, lo ama demasiado, lo persigue todo el día, y al final **Izumi** va cediendo. En el fondo, siente algo por él, aunque no sabe muy bien qué es. Comienzan a verse de nuevo, la amistad retorna con el paso de la película, y es entonces cuando a **Izumi** le ofrecen un puesto en el extranjero como futbolista, que acepta encantado. Contento por la noticia, se la cuenta a **Nanyo**, lo que provoca la desesperación de éste ante la idea de que **Izumi** se va a ir, y justo la noche anterior... ¡tachán, tachán!.

Nanyo se declara, le dice que no puede vivir sin él, que lo ama, y le suplica que no se vaya. **Izumi** se queda muy sorprendido, pero sigue en las suyas de que se va. **Nanyo**, que

ya no puede resistirse más, se lanza sobre **Izumi**, le rompe la ropa...

Izumi se defiende como puede, y, en el forcejeo, le clava un cristal a **Nanyo**. Éste se lo arranca y se lo devuelve, llorando ante los impulsos que tiene y que no puede controlar. Ya es demasiado tarde...

Esta es la trama de la AOV, que difiere bastante del manga original (entre otras cosas, no me cabe duda de que está censurado), ya que en el manga es muchísimo más amplio: está dividido en 3 partes, que son **Zetsuai - 1989**, **Bronze** y **Bad Blood**, que es el último tomo y donde ya se muestra el desenlace final. En medio de algunos de estos tomos, se pueden encontrar historias escritas de **Minami Ozaki** donde los personajes son muy parecidos a **Izumi** o **Nanyo**.

Una de las diferencias claves (muy claves), es la personalidad de **Nanyo**, el cantante, que en la película es un alma atormentada por sus propios sentimientos, mientras que en el manga más bien es él quien atormenta a los demás (claro, que tener un tormento como ese... Sí ya sé, se nota que soy una chica, ¿no?, pues no os olvidéis de que **Nanyo** vale para todos). Como os decía, la personalidad de **Nanyo** se plasma en el manga de forma diferente, **Nanyo** es posesivo, se mueve por impulsos, hace las cosas sin pensar en las consecuencias, desata pasiones violentas y, sin embargo, tiene puntos que te hacen reir; un ejemplo de esto que os estoy comentando es una escena en la que una muchacha que está prendada de **Izumi** es invitada por **Nanyo** a casa de éstos (aclárese que **Izumi** y **Nanyo** están viviendo juntos) con la perversa intención de que la chica no vuelva a pensar en **Izumi**, y que no sea rival para **Nanyo**. ¡¿Cómo lo hace?!, muy sencillo, la muchacha entra confiada en su casa porque le han dicho que **Izumi** la espera allí, pero, una vez dentro, **Nanyo** le quita la ropa y, sin dejar que pueda hacer nada... la viola. Después la muchacha sale corriendo, con la ropa medio rota, en esos momentos, **Izumi**, que no sabía nada y llegaba tan "campante" a su casa, ve salir así a su amiga. Entra corriendo en casa para ver qué ha ocurrido y se encuentra a **Nanyo** con la bragueta (perdón, la cremallera) bajada y fumándose un cigarrillo. **Izumi** se enoja con él, pero **Nanyo**... bueno, ya se sabe, ya que está en la órbita, coge a **Izumi** por banda y... (os lo dejo a vuestra imaginación, pero creo que está claro).

¿Veis como llevo razón?. Pero **Nanyo** es capaz de ser gracioso, como ocurre en una escena en la que **Izumi** está enfermo y **Nanyo** decide cocinar para él. No os imagináis cómo cocina, pero si habéis visto **Ranma 1/2** acordáos de **Akane Tendo** y, más o menos, es parecido.

Por otro lado, también **Izumi** se ve un tanto cambiado, ya que si en la película no lo tiene nada claro, en el manga se aclara bastante, porque no se niega a las insinuaciones de **Nanyo**, por lo menos, a medida que va pasando la historia.

Deciros finalmente que cuando la relación entre ellos dos parece que marcha un poco bien, es cuando viene la proposición de irse al extranjero para **Izumi**. **Nanyo**, desesperado, le suplica que se quede, e **Izumi**, pareciendo que acepta, pasa la noche junto a él. A la mañana siguiente, cuando **Nanyo** despierta, **Izumi** se ha ido para coger el avión.

A **Nanyo** le entra pánico de pensar que lo va a perder y se lanza en su persecución con su magnífica moto, hasta que tiene un accidente y queda en estado de coma, mientras **Izumi** vuela camino de la fama.

La tramita es complicada ¿o no?, y es que aún hay mucho más sobre, por ejemplo, el padre de **Izumi**, que no se sabe si estaba enamorado de su hijo y por eso lo mató la madre, o sobre **Shibuya**, hijo del productor de **Koji Nanyo** que al parecer está enamorado de **Nanyo**.

A parte de la AOV y el Cómic Book, comentaros que existen 3 compact disc, dos de los cuales contienen músicas de la AOV y canciones de **Nanyo**, y os diré que tiene una voz bastante buena aunque merma un poco en el segundo LP, ¡pero son bestiales!. El tercero es un dramamix, o sea un diálogo entre ellos que salió en *Radio-Tokio* y después se editó en compact. Como véis, **Minami Ozaki** barre con sus historias allí donde va.

Y como último detalle, deciros que la serie favorita de la famosa autora no es otra que **Captain Tsubasa**, **Campeones** para los amigos. Es por eso que en todas sus historias suele salir un personaje que juega al fútbol.

En fin, espero que os haya gustado el artículo, o por lo menos que hayáis disfrutado como manganimeníacos que sois. ¡Hasta otra!.

Mae Fernández García

ALOCADAS, PERFECTAS O HEROÍNAS

¿Qué prefieres?

Sailor Moon, Touch (Bateadores) o **Bubblegum Crisis**; o, lo que es lo mismo, **Usagi (Bunny)**, **Minami (Bárbara)** o **Priss**.

He aquí tres perfectos exponentes de algunos de los tipos de chica que más suelen predominar dentro del mundo del anime o manga, ¿cuál eliges?

Usagi: La rubia de largas coletas, cara aniñada y grandes ojos azules, con su microminifalda, que tiene la portentosa habilidad de llorar cada dos por tres (las multinacionales de kleenex deben de ganar una fortuna gracias a ella), que no hace más que suspirar por el primer chico guapo que encuentra, siendo una patosilla de cuidado, pero que, milagrosamente, gana siempre al malo (eso sí, el 90% de las veces gracias a la intervención del **Señor del Antifaz**), y que además posee un corazón de oro. ¡Pero qué original es la muchacha!

Minami: La morena de corta melena, dulces ojos castaños, con sus vestiditos planchados, límpios y bien más no poder, brillante responsable hasta mareo, espléndida estudiante hasta el un carácter amita de casa y con paciente... casi siempre. comprensivo y extraña que se La verdad, no me los chicos de ella... ¡es enamoren casi todos novia perfecta! que es el ideal de la

Priss: La independiente castaña/rubia de armas tomar (¡nunca mejor dicho!). De felinos ojos, poseedora de un carácter con un par de... ejem, narices, gracias al cual no se amedrenta ante nada (aunque ese nada sea un monstruoso robot que haría parecer al mismísmo *Terminator* un niño de pecho). Maestra en el arte de dar patadas y puñetazos... y también en recibirlos. Y que, para colmo, le sienta igual de bien el lucir una brillante armadura o un sexy vestidito ajustado, ¡que me aclaren cómo es posible eso!

De acuerdo.. de acuerdo, ya sé que me estoy dejando en el tintero otros arquetipos de féminas tan vistas y extendidas como son los de la eterna cenicienta, las superdeportista, l aprendiz de Hada Madrina, etc... Pero una servidora ha preferido comentar en este artículo los tres primeros géneros mencionados, dejando para más adelante otro posible artículo en el que hablar de los demás arquetipos.

Mi primera impresión al ver a **Usagi Tsukino** una termprana y fría mañana de diciembre fue: "Dios... ¡no!, otra rubia coletuda no!". Después de tragarme el primer episodio comprobé que mis temores estaban perfectamente fundados. Con los años, tras haber visto series como **Candy-Candy, Sandybell, Eriko** o **Chiquitina**, he llegado a plantear una sencilla fórmula cada vez que descubro algún personaje que coincida con el estereotipo de las anteriores: Coletas más pelo rubio multiplicado por dos redondos ojos (casi siempre azules) es igual a niña llorona, chupa cámara, plasta e insoportablemente buenecita. O sea, algo repelente.

Pues bien, con **Bunny** la fórmula es cien por cien aplicable, ¡nunca he visto una protagonista con tan pocos motivos para serlo!. **Usagi** es una auténtica y genuina cabeza de pájaros. A la señorita le han otorgado todos los defectos y atributos para convertirla en el típico cliché de la chica alocada, descerebrada e insoportable. O lo que es lo mismo, el tipo de personaje tal que si eres chica y te comparan con él te sientes ofendida. Imprevisible a más no poder, es un milagro que las cosas le salgan bien a esta chica ya que generalmente no hace nada a derechas.

Fuera del típico enfrentamiento contra las *Fuerzas del Mal* (qué bonito suena, ¿verdad?), parece que sus únicas aficiones son las de babear por todo chico atractivo que se le cruce en su camino, pelearse con sus propias compañeras de equipo tanto física como dialécticamente o ponerse a llorar y gritar como una histérica cada vez que le dicen algo que le disgusta. Sí, la muchacha demuestra un gran autocontrol, ¿a que sí?. Y tras este desfile de "virtudes" van y me dicen que ha sido uno de los personajes más populares del *Japón*, llegando a estar por encima de otros tan conocidos como **Ranma chica**, **Akane** o **Bulma**. Incomprensible, pero cierto.

He de admitir que **Pretty Soldier Sailor Moon** puede merecer ser considerada una serie de animación bastante divertida (aunque para mi gusto no llega a poseer la calidad que tiene, tanto en historia como en dibujo, **Ranma 1/2**) y con la que puedes pasar muy buenos momentos.

En algunos incluso llegas a correr el riesgo de que te dé un ataque de risa por las tonterías y gilipolleces

de que los personajes hacen gala a lo largo de la serie, y creedme, son muchos y variados.

Sin embargo es un anime que denota una contradicciones continuas con respecto al papel que se supone deberían representar las chicas, llegando a protagonizar ellas mismas claras situaciones de machismo puro.

¿Y qué?, estarás diciendo querido/a lector/a.

¿En qué serie de animación o manga japonesa no hay rasgos de machismo con respecto a la forma de tratar a los personajes femeninos. Es cierto, en casi todas existe... ¡pero es que aquí se han llevado la palma!. Con esto no me refiero a la forma de vestirlas, con esos horteras uniformes minifalderos del más puro estilo colegial que les da una apariencia a lo muñeca *Barbie* de lo más insufrible. Ni tampoco al hecho de que se supone que han sido elegidas para salvar y proteger a la humanidad del *Reino Oscuro* y para que luchen por la justicia, el bien, etc, etc... otorgándoseles para ello unos "supuestos" increíbles poderes. Los cuales en un principio no parecen muy efectivos, ya que cada vez que se enfrentan al maloso de turno no sé cómo ni porqué, pero se las ven negras para vencerle, teniendo que esperar los/as sufridos/as espectadores/as hasta la llegada "inesperada" y siempre oportuna del **Señor del Antifaz**. (Por favor, que alguien me lo explique: ¿Cómo es posible que un tío que al parecer lo único que hace es lanzar rositas puede conseguir lo que no han logrado cinco chicas con súper poderes?).

Pero esto es totalmente usual en casi cualquier serie japonesa protagonizada por chicas (salvo, creo, en los casos de **Silent Moebius** y **Bubblegum Crisis**... pero yo no podría la mano en el fuego por si acaso). Lo que verdaderamente hace que me suba por las paredes es que además de que pasa todo esto las **Sailor Moon** gritan en un capítulo: "¡luchemos en contra del machismo, defendamos la igualdad de los sexos". Aquí es cuando o bien te da un ataque histérico de risa (en el mejor de los casos) o te acuerdas del honorable padre de **Naoko Takuchi** y su ilustre familia (en el peor). Me abstengo de decir cual fue mi caso, pero si aún sigue leyendo este artículo podrás imaginártelo.

Si **Bunny** representa todo aquello que una chica odia, **Minami**, **Bárbara** según la versión española, es el ideal de la perfección... al menos es el ideal que buscan tanto los padres como los chicos. Me explico: para un hombre (por mucho que diga que no es machista), una mujer que cocina, friega, plancha, le cose la ropa, le ayuda con sus problemas y encima le sirve de reposo del guerrero es sin duda el mayor chollo del mundo. Si además resulta que es hermosa, inteligente, brillante en casi todo lo que hace y encima es deseada por otros chicos, pues bueno, ya no es que sea ideal, es que es una utopía hecha realidad.

El papel que representa **Bárbara** dentro de **Touch** es el de la chica soñada, la perfección hecha imagen. La que suscribe no recuerda ni un sólo capítulo en el que no se le descubriese una nueva virtud. Responsable de la rivalidad existente entre **Kazuya (César)** y **Tatsuya (Carlos)** por conseguir su amor se mantendrá durante los primeros tropecientos capítulos indecisa entre declarar a **Carlos** su amor y dar calabazas a su hermano o seguir la corriente que le imponen los padres de los dos hermanos, sus amistades y el propio **César** al decir que ellos son la pareja perfecta para no destrozar el corazón de este último.

Tras la muerte de **Kazuya** parece que por fin terminaron sus dudas, pero entre los deseos que han surgido en **Tatsuya** de igualar a su hermano y la aparición de un nuevo rival -esta vez en todos los sentidos- llamado **Nitta** -bueno, **Nitta** es en realidad el apellido, pero como el nombre saldrá en el concurso, me callo- (**Mario Ríos**) volverá a completarse otra vez el triángulo encontrándose la pobre de nuevo como al principio. La excusa para no confesar en ésta ocasión a **Carlos** que bebe los vientos por él será de lo más desprendida, quiere que alcance su gran potencial, creyendo que la mejor forma para conseguirlo es que el muchacho crea que debe competir con **Mario Ríos** para conseguir su amor. ¡Oh, pero qué despliegue de nobleza y sacrificio!

Pero no os creáis que éstas son las únicas cualidades que posee. A lo largo de toda la serie descubrimos, casi a virtud por capítulo, que además de bonita también es paciente, trabajadora, prudente, femenina, alegre, capaz, ingeniosa, divertida, protectora, romántica, inteligente, tenaz... y no continuo porque me iba a quedar sin espacio para el artículo. ¡Vamos, que lo único que le falta para ser un ángel es el hálito en la cabeza y las alas!

Ella es sin duda el prototipo de la adolescente perfecta. Hija obediente y respetuosa con la cual al parecer nunca se tienen discusiones generacionales. ¿Alguno/a de vosotros/as la vio alguna vez discutir con su padre sobre la hora de llegada, si podía o no ponerse minifalda o quejarse de que iba demasiado maquillada?, yo tampoco.

Estudiante ejemplar que no conoce el significado de la palabra suspenso. Modelo a seguir por el resto de sus compañeras de instituto, se convierte en un auténtico ídolo al comenzar a practicar la gimnasia

rítmica, deporte que no había practicado en su vida y en el que, al parecer (¡oh milagro de los milagros!), demuestra ser una superdotada. ¿Sorprendidos?, pues aquí no acaba la cosa. Esta joya consigue encontrar tiempo entre clase y clase no sólo para practicar deportes, sino también para desarrollar la maravillosa actividad de ser entrenadora del club de béisbol. Así la encontramos en bastantes capítulos planchando, zurciendo y lavando las camisetas del equipo... ¡y lo hace siempre a mano!, ¿será que en los institutos japoneses no llega el presupuesto para comprar una lavadora automática?

Y no olvidemos que después de esto va y ayuda a su padre en la cafetería. La única explicación lógica que se me ocurre es que en **Bateadores** el día dura más de 24 horas... porque si no que me aclaren cómo es posible que la chica de a vasto.

Si admitimos el tópico de que las chicas buscamos un *príncipe azul*, **Minami** es la maravillosa princesa que desearían encontrar casi todos los chicos. ¡Ojo, he dicho casi todos!. Es perfecta en todos los sentidos. Sin embargo, siendo como es un personaje femenino tan encantador... ¿por qué no puedo evitar sentirme incómoda al verlo?. Tal vez sea porque cuando lo veo no sólo descubro en ella el sueño y el ideal que se supone que representa, sino también el canon típico inculcado en las niñas japonesas desde su infancia por la sociedad: "debes ser dulce, bonita, paciente y sobresalir en todo lo que hagas. Desarrolla todo tu potencial, no debes pedir ser menos que la número uno. Pero recuerda, siempre debes ir tres pasos por detrás del hombre. Si te enamoras, él debe estar siempre antes que tú. Ayúdale a conseguir sus objetivos aunque tengas que sacrificar los tuyos por el camino".

Puede que **Bárbara** no siga esta filosofía machista tradicional japonesa al cien por cien durante toda al serie... pero en mi opinión tampoco va demasiado desencaminada.

Y por último tenemos el ejemplo de **Priss**, la cual en realidad no tiene nada en común con las anteriores salvo pertenecer al mismo sexo.

Para los que no conozcan mucho a esta dama haré un escueto resumen para que sepáis quién y cómo es.

En uno de esos posibles futuros que tanto parecen gustar a los japoneses existe un cuerpo especial no gubernamental llamado *Los Caballeros del Saber*. Supongo que los de "Caballeros" será por dar una reminiscencia a los *Caballeros de la Mesa Redonda*... o algo así, ya que en mi opinión hubiese sido más apropiado el llamar al equipo *Las Amazonas del Saber* al ser sus cinco componentes todo chicas. ¿Su misión?, destruir a los **Boomer**, unos robots rebeldes de lo más monstruosos, que tienen por afición aplastar los cráneos de los pobres humanos que se encuentran.

Priss es la líder del grupo... o al menos esa impresión da, ya que a pesar de que las armaduras han sido construidas por el padre de una de las chicas (curiosamente es el mismo que creó a los **Boomer**) es ella la que encabeza siempre el frente a la hora de darse de tortas con los robots.

Si tuviera que definirla diría que es una tía extremadamente dura que no da ni pide cuartel a la vida, que no depende de nadie y que cuando lucha es una auténtica bestia. Fría y segura de sí misma, es el tipo de chica que al entrar en un bar haría que los hombres no apartasen los ojos de ella y si alguno le dedicase un comentario desagradable le rompería los dientes lanzándolo después por la ventana quedándose, tras hacerlo, como si tal cosa. Después de esto sólo le falta fumarse un cigarrillo y beberse una botella de whisky de un tirón, ¿a que sí?

Hermosa, inteligente, sexy y con un carácter de acero con el que sabe hacerse respetar, **Priss** es sin duda la heroína por excelencia imperante en los últimos tiempos.

Ahora estaréis pensando: "¡cómo se le nota el plumero a esta plasta feminista, seguro que la tal **Priss** es su arquetipo preferido". ¿A que sí?, ¡pues os equivocáis!. Confieso que este género de chicas me agrada más que los dos primeros, pero considero que, al igual que los anteriores está repleto de los típicos tópicos machistas.

Al parecer según este ejemplo la única manera de que un personaje femenino pueda valer tanto como un hombre en una historia de acción es comportándose y actuando igual que él... y también cometiendo sus mismos errores. No debe llorar ni conmoverse ante nada ya que la haría parecer una sensiblera. Ha de ser altiva y pasota con el sexo opuesto y tratar a los chicos como si fueran kleenex, ¡Blas la libre de que pueda ser romántica!. y si quiere que piensen que tiene coraje ha de pegar más duro y más fuerte que nadie, corriendo el riesgo, de no hacerlo, de que no la tomen en serio. ¿Os digo un secreto?... ¡¡Todo esto no es verdad!!

Se puede ser una persona -ya seas hombre o mujer- fuerte, valiente y curtida, pero esto no implica el no poder ser a la vez cálido, sensible... y, por qué no, a veces también vulnerable. Como se suele decir, *lo cortés no quita lo valiente*.

¿No os parece?

Concepción Corrales

ELLOS (A MEDIAS)

Son un himno a la tentación y al deseo

Posiblemente los más atractivos y los que más llaman la atención en las series y las películas (¡no estoy diciendo los que más gustan, ojo!), digo que los que más llaman la atención y he dicho "posiblemente" así que no quiero críticas pero... se admiten sugerencias.

Y es que, si la sociedad machista se refleja claramente en muchas de las series de anime japonés, y, en otras ocasiones, incluso podemos ver a las chicas como protagonistas, también están los "*fifty fifty*" (mitad y mitad), aquellos que, sin ser los principales, atraen tu mirada desde el primer momento (por una u otra causa), o que, siendo protas, parecen tener una personalidad y forma de ser extravagantes y distintas. Estoy hablando de los homosexuales, los afeminados de aspecto y gesto y los afeminados de aspecto varonil (valga la contradicción).

Y es que, se diga lo que se diga, el canon de la belleza en un dibujo japonés es el rostro de un hombre afeminado, seguido de gestos un tanto delicados, y con aspecto estilizado sin excesiva musculatura.

Sí, ya sé, eso no basta, queréis ejemplos, ¿no?. De hecho, si no los queréis, yo los voy a poner, así que os va a dar igual.

¿Quién no se fijó, por ejemplo, en **Zoisite** de **Sailor Moon** con su delicado amaneramiento?, ¿a quién no le llamó la atención el fémino rostro de **Shun**, *Caballero de Andrómeda*, o **Afrodita**, *Caballero de Piscis*?, ¿recordáis a **Siler**, aquel cantante con el que tuvo que enfrentarse en un concurso **Sergio Kato** en **Bésame, Licia**?, parecía un travestí auténtico hasta que de repente apareció su novia embarazada (de él, claro).

Por otro lado están los que con algún gesto amanerado tienen un rostro frío y delicado pero son varoniles. Aquellos que se compromenten en alguna situación y nos hacen dudar sobre sus preferencias, o que simplemente se mueven de forma femenina y adoptan gestos y posturas poco viriles.

¿Recordáis a **Reyga** o **Guy** en **Shulato**?, ¿**Kuyaku** en **RG Veda**?, ¿**Arislan, Narsus** o **Gieve** en **The Heroic Legeng of Arislan**?, ¿no se centra toda vuestra atención en **Lauser** cuando veis **Robotech**?. ¡Ellos están ahí!, no para ser los favoritos de todos, sino para que salte la chispa en cada capítulo.

Y la manera es sencilla. En muchas de las películas y series, el término amistad, lo que es una "amistad profunda", que en la mente oriental es simplemente eso, amistad, para la mente occidental raya en la auténtica duda.

Me he expresado claro, ¿no?, o si no... ¿hacia dónde voló vuestro pensamiento en esa famosa escena de **Saint Seiya** en la que **Hyoga** yacía congelado y **Shun** decide ponerse encima para poder darle calor con su cuerpo?, los pensamientos de todos los espectadores se dispararon hacia un mismo punto. ¿O en esa otra situación en la que en **Shulato** el susodicho se abraza tiernamente a **Guy** llorando de alegría y éste ha de decirle que le resulta embarazoso?

Todo esto en *Japón* es amistad, amistad entre dos hombres aunque a nosotros nos sugiere algo más.

Seguid leyendo que todavía no he terminado. Me falta comentaros algo sobre el primer estrato, los que son protagonistas, los verdaderos homosexuales.

Koji Nanyo en **Zetsuai**, **Mitsuru** y **Shinobu** en **Greenwood**, conozco otra AOV (aunque ahora mismo no recuerdo el título) en la que el protagonista está enamorado de un muchacho bien parecido y trata por todos (¡todos!) los medios de obtener sus favores.

¡Y en todo esto hay una cosa que me cabrea!, los homosexuales de las series japonesas no son buenos, ¡sí!, están buenos, pero no son buenos, son extraños, retorcidos, van haciendo puñeterías, por no decir putadas, no tienen bondad alguna, deberían caer mal... ¡pero!... son sensuales, estéticamente casi perfectos, tan suaves de movimientos y miradas que no te pueden caer mal, casi es imposible

¿Por qué no son tan perfectos de carácter como de aspecto?, ¿no es un estilo de discriminación?. Está hecho a propósito, no hay duda.

Por ejemplo, cuando ves **Greenwood**, tus ojos quedan clavados en la aparición de pies a cabeza de **Mitsuru** y **Shinobu**, los dos compañeros de cuarto que se suponen liados, y piensas: el protagonista, aunque te cae bien, como de costumbre, es tonto, ¡y no!, no es así.

Justamente es el único normal de la película y al que la parejita no hace más que jorobarle la marrana una y otra vez, son mordaces y con un sentido del humor muy peculiar. Al final, estás harta. ¡Siempre están haciendo lo mismo!, dices: no me gusta cómo actúan, se portan muy mal pero... son tan guapos, sientan tan bien en la pantalla de televisión que... qué le vamos a hacer... en el fondo... ¡me encantan!

Con **Nanyo** en **Zetsuai** ocurre lo mismo. **Nanyo** es cruel y malicioso en su comportamiento, pero te enamora cuando canta... y es tan dulce con su compañero que... (suprimo comentarios).

En resumen, que se nota que esto lo ha escrito una chica, pero ha quedado claro lo que quiero decir, ¿no?, pues hasta otra.

Mae Fernández

DEVIL HUNTER YOHKO

La casa americana *A.D. Vision* se caracteriza por su buena vista al escoger sus AOVs subtitulados. Primero sacó **Devil Hunter Yohko**, luego **Sol Bianca** y recientemente ha sacado **Battle Angel Alita**. **Devil Hunter Yohko** (**Mamono Hunter Yohko** en el original) es la primera AOV de uns serie de tres, de 45 minutos cada una y que han sido producidas por la *Toho*.

La historia es bastante típica, resulta que desde hace milenios las mujeres de la familia de **Yohko** han sido *cazadoras de demonios* y han defendido a la *Tierra* del *ejército de la Oscuridad*. **Yohko Mano** no cree en todas esas cosas de espíritus y monstruos pero su abuela le dice que al cumplir los dieciséis años deberá convertirse en la cazadora de demonios número 108. Para ello deberá mantenerse casta (que con el cuerpazo que tiene la moza resulta bastante improbable), en cambio su madre le dice que no desperdicie su vida en esas viejas historias y que no arruine su juventud con esa tontería de la castitad (¡bravo!, ¡bravo!, una sabia mujer, no cabe duda).

Yohko tiene dos amigos, su confidente, **Higako Ogawa**, y **Osamu**, un tímido chaval que está enamorado de **Yohko** y al cual, y para llamar la atención de su amada, no se le ocurre nada mejor que dejarse poseer por un demonio.

Por otro lado, los sueños de amor de **Yohko** son para **Hideki Kando** (ya estamos... ¿pero qué verá **Yohko** en este niñato guaperas?), el cual es secuestrado por la "mala" de la película, **Reiko**. Esta **Reiko** es la chica más guapa, lista y popular del instituto (a mi parecer no le llega a **Yohko** ni a la altura de sus lindos tobillitos, pero bueno), y que además es la jefa de los demonios.

Otro demonio importante es la directora del instituto, que intenta repetidas veces matar a **Yohko**. Ambos "demonios mayores", por así decirlo, son dirigidos por una voz demoníaca que seguramente en el futuro se desvelará como *el gran malo*.

Finalmente la lucha se llevará a cabo entre **Yohko** y su abuela contra **Reiko** y la directora, ¿qué pasará?, la verdad es que eso es lo de menos ya que cada vez que **Yohko** se convierte en caza-demonios... ¡¡se desnuda completamente!! (¡*Blas* mío!, ¿que me está pasando?).

Bromas aparte, esta AOV está basada en la idea original de **Masao Maruyama**, con guión de **Juzo Mutsuki** y deseño de personajes de **Takeshi Miyao**. Este equipo ha conseguido hacer una divertida y sexy AOV que además tiene una excelente animación. Chicas guapas, magia, luchas a espada, demonios, desnudos y humor, ¿se puede pedir más?, no, aparte de más desnudos, claro.

Para rematar la faena, al final de la AOV hay un vídeoclip que es un aliciente más porque **Kazutoshi Miura** ha hecho un vibrante apoyo musical a la prodigiosa animación.

Después de todo esto sólo me queda decir una cosa más... ¿cuándo veremos de nuevo las preciosas piernas de **Yohko**?

Luis Mariano Montoro

MACROSS II: Lovers Again

O EL PODER DE LA MÚSICA

Siglo XXI. En pleno apogeo de una guerra a escala mundial, llega a la Tierra una nave alienígena, estrellándose en la isla de Macross.

Esto hace meditar a la humanidad sobre una posible invasión extraterrestre. Un equipo de científicos reconstruye esta nave para que sea posteriormente utilizada en la defensa del planeta contra una raza de gigantes, los Zentradi, que como podeis adivinar, desean recuperar el SDF-1 (Superdimensional Fortress 1) a cualquier precio.

Este es el argumento base de Macross, que dejó secuelas en forma de serie de 85 episodios (**Robotech**, emitida por *Tele5* actualmente pero a un horario criminal) y a diferencia de otras AOVs como **Mobile Suit Gundam** (que, por desgracia, sólo unos pocos mecha maníacos hemos tenido la suerte de ver), el elemento humano cobra protagonismo en detrimento de las máquinas, con un triángulo amoroso de por medio: **Hikaru Ichjo**, joven piloto; **Lynn Minmay**, cantante; y **Misa Hayase**, primer oficial del **SDF-1**.

MACROSS II: Lovers Again

La AOV que nos ocupa, Macross II, situado en el tiempo varias dédadas más tarde nos muestra un planeta Tierra dominado por la armonía y la paz donde los Meltrandi y Zentrandi han sido asimilados por nuestra cultura. También en esta ocasión un triángulo amoroso es el protagonista: **Hibiki Kanzaki**, joven reportero descarado; **Ishtar**, cantante emuladora Marduk; y **Silvie Gena**, preciosa piloto de valkirias.

La raza Marduk se ha caracterizado por ser combativa y por contar con fenomenales guerreros. Allá donde fuere dominaban y sometían a cualquier pueblo que se les pusiera por delante, siempre lo conseguían. La Tierra no iba a ser menos y no descansarían hasta aniquilarla completamente. Las fuerzas especiales de la ONU tratan de impedírselo con las valkirias y el ataque **Minmay** (una estupenda canción cuya función es motivar a los combatientes terrícolas). Al principio van ganando terreno, concretamente hasta la entrada en escena de Ishtar, que anula por completo el ataque Minmay y por consiguiente la desmotivación de las fuerzas de la ONU contra la motivación de las fuerzas invasoras. Nuestro osado reportero por casualidad dispone de licencia para pilotar valkirias y es enviado como corresponsal de guerra a cubrir la confrontación. Con estupefacción observa la derrota de las fuerzas terrícolas y en un lance del combate consigue rescatar a la emuladora Marduk, poniendo fin a la confrontación. Los Marduk entonces tienen que posponer la total aniquilación del planeta en favor de la búsqueda de Ishtar, sin la cual no pueden dominar a sus guerreros, pues están controlados mentalmente. Pero Ishtar se enamora de Hibiki y ya no le hace gracia volver con los suyos. Por casualidad, Ishtar descubre la SDF-1, protagonista de una leyenda de su pueblo, es la clave a muchas preguntas...

Está magnífica AOV está dividida en seis episodios y distribuida de la mano de **Kiseki Films**, y desde luego posee una calidad asombrosa, un guión original y entretenido, y, aderezándolo todo ello, una estupenda banda sonora que nos acompaña en todo momento, elevándose como si fuésemos ases pilotos de valkirias.

En los momentos del combate es difícil seguir lo que ocurre pues las imágenes se suceden con demasiada rapidez, aparte de los cruces de misiles, rayos y naves que saturan la pantalla, porque cuando disparan lo único visible son muchos puntos de luz representando explosiones en el espacio.

En el momento de la confrontación inicial, resulta chocante como por medio de hologramas una cantante realiza su tarea y da ánimos a los guerreros terrícolas con canciones de amor, y a fe cierta que lo consigue, incluso con los que no estamos imbuidos en la batalla.

Otra de las peculiaridades es la extremada habilidad de pilotaje de **Silvie Gena**, que acompañada de Hibiki en un momento de la AOV debe introducirse en la nave capitana alienígena maniobrando por estrechos corredores apenas más grandes que su nave, se enfrenta a centenares de guerreros armados hasta los dientes que crean tal saturación de fuego que difícilmente se me hace comprensible que apenas alcancen a su prácticamente inmune valkiria *II*.

La valkiria es el mecha estrella de la AOV, un artefacto capaz de transformarse desde un battlemech humanoide hasta un caza espacial, pasando por una mezcla de ambos. Dispone de mejoras respecto al de la AOV anterior y es curioso ver cómo dispara las salvas de misiles: hacia atrás para luego girar y buscar al enemigo situado delante del aparato. Podríamos decir que le han salido "hermanos" y "primos"; "hermanos" en **Robotech**, donde es denominado *Varytech* y tiene similares características; y "primos" como en **Battletech**, en forma de MAT (Mech Aero Terrestre). En el modo humanoide es un mecha capaz de grandes saltos, correr, agacharse, golpear y disparar con el arma empuñada. En el modo **Gerwalk** las alas se le extienden y toma la apariencia de un halcón justo en el instante previo a echar a volar, con la salvedad de que dispone aún de los brazos y del arma empuñada. En el modo caza es capaz de combatir en el espacio y toma el aspecto de aeronave con superficies de control para el vuelo en atmósfera con el armamento ya integrado en la nave pues los brazos desaparecen y las piernas entrara a formar parte del grupo propulsor. Las transformaciones son rápidas e indistintas de uno a otro modo permitiendo en el combate ofrecer distintas alternativas.

Por último, comentar que la publicación por *Planeta Agostini* del manga en cinco entregas que, aunque no tiene la fantástica imagen y la pegadiza banda sonora, es recomendable su lectura para conocer la historia de la AOV, pues es su adaptación.

Manuel Mª Alfaro

EL KABUKI

LOS TORTUOSOS COMIENZOS

El **Kabuki**, término originado a partir de las tres palabras chinas **Ka, Bu, Ki**; que significan respectivamente canto, danza y destreza aparece a finales del siglo XV en la ciudad de *Kioto*.

En sus comienzos, el **Kabuki** dista mucho de tener el aspecto culto y riguroso de que goza en la actualidad. Los grupos de **Kabuki** estaban curiosamente formados tan solo por mujeres, que adoptaban papeles masculinos o femeninos según exigía la ocasión, y que llevaban a cabo danzas y canciones en muchos casos de carácter erótico. Sólo ya entrado el siglo XVI, con la adaptación de obras tanto de NO o teatro clásico japonés, como de BUNRAKU o de marionetas, comenzó a adquirir un aire teatral como del que goza hoy en día, (podríamos comparar un poco el **Kabuki** de entonces como el género de revista actual, y aun ahora se le confiere un carácter mucho más popular que el del NO).

Dado su origen, en parte, como movimiento protesta frente al encorsetado sistema político de la época, (nos encontramos en el período Edo, justo después de la famosa batalla de Sekigara, en plena etapa represiva del poder Tokugawa), no será visto no buen ojo por la clase dirigente, de tal *modo, el* ***Bakufu****, (término* referido al Shogun y a su órgano de gobiemo) prohibe en 1629 la interpretación por parte de las mujeres. Tras dicha prohibición, los papeles femeninos comienzan a realizarse por actores jóvenes, de rasgos suavizados. He aquí un caso evidente de que a veces el remedio resulta bastante peor que la enfermedad... obviamente, las actuaciones de estos en el escenario resultaban mucho más escandalosas que las primeras, (todos podemos imaginar el porqué).

Finalmente llegados a este punto, el **Bakufu** decide finalmente en 1652 cortar por lo sano, y prohibe también la aparición de los actores jóvenes en los escenarios. Hoy, cerca de cuatro siglos después de aquella prohibición, se mantiene la costumbre de que todos los personajes del **Kabuki** sean representados *exclusivamente por hombres*.

UN NEGOCIO FAMILIAR

Curiosamente, esta decisión de que sólo los hombres tengan acceso a ser actores de **Kabuki**, condujo a que éste fuera progresivamente adquiriendo madurez, dado que los actores, ahora forzados a una versatilidad hasta entonces impensada, se veían obligados a mejorar su capacidad interpretativa, (a ningún espectador ni entonces ni ahora nos gustaría observar que la doncella de nuestros sueños se pasea por la platea con los *ademanes de Silvester Stallone*).

Con el paso del tiempo, el **Kabuki** se fue limitando en su aspecto interpretativo a familias o clanes de artistas. De esta forma, un actor recibe en clásica herencia el nombre de su antecesor, conociéndose casos como el de Koshiro Matsumoto IX autor perteneciente a una estirpe que se remonta más de trescientos años atrás, cuyo padre y anterior actor se llamaba, (¿Lo adiviná*is*?), Koshiro Matsumoto VIII. Este conjunto de factores hace que cada familia haya forjado su propio estilo a la hora de representar una obra...sin salir, eso si, del ya conocido rigor nipón.

LOS ONNAGATA

La figura por excelencia curiosa del **Kabuki** es el actor especializado en papeles femeninos u Onnagata, (del japonés: Onna, mujer), aunque es habitual que los actores representen papeles de ambos sexos.

Incluso ahora, en algunos casos, la peculiaridad de esta especialización hace que para que los papeles de mujer se puedan desempeñar correctamente, permaneciendo en la frágil frontera entre el aspecto masculino y el excesivo amaneramiento (o como nosotros diríamos, apariencia de loca), los estrellas Onnagata tomen **en todo momento** el carácter femenino, actuando como mujeres incluso fuera del escenario. Así, incluso en el camerino aparecen en ocasiones como auténticas divas, rodeados de una corte de actores

menores, uno de los cuales alguna vez le sucederá, (seguramente ya en el otoño de su vida).

ESTÉTICA, REFINAMIENTO Y ESTANCAMIENTO

Dentro del género, podremos encontrar tres tipos principales de obras, los Jidai-Mono, o basadas en obras históricas, los Sewa-Mono u obras costumbristas y los Shosa-Goto, caracterizadas por estar basadas principalmente en complicadas danzas y posturas, y que son las más cercanas al NO.

Pero a diferencia del NO, donde prevalece el uso de máscaras, el **Kabuki** exige una gran parafernalia en cuanto a vestuario y maquillaje. Dada la larga duración de las obras, hasta 8 horas, el actor tendrá que aguantar estoicamente éstos, viéndose incluso obligado a comer en los breves descansos ataviado para la representación de turno. Igualmente a diferencia del NO, el **Kabuki** necesita de cuidadas puestas en escena, con hasta escenarios rotatorios, y selecta música, donde están presentes instrumentos como el Koto, el Shamisen (del japonés, que significa tres cuerdas), y el Shakuhachi o flauta japonesa. Todos ellos elementos clásicos de la música nipona.

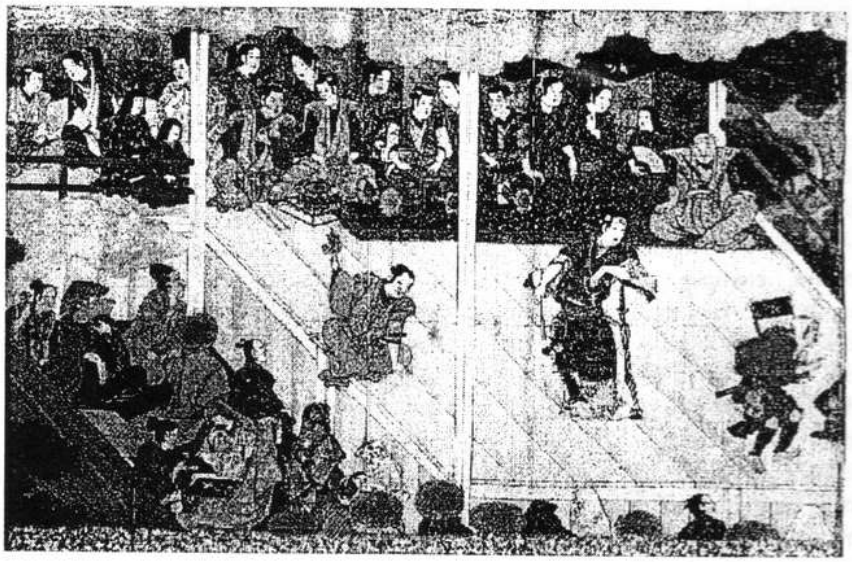
Es precisamente este total estancamiento en lo clásico lo que ha hecho que el **Kabuki** no haya practicamente evolucionado en dos siglos. Todos los puntos de referencia del espectador experto se situan en los grabados y pinturas de los famosos pintores Ukiyo-He, en el siglo XVIII, en la época de máximo esplendor del género.

Hoy, doscientos años después, el repertorio de obras para **Kabuki** no se ha visto incrementado de forma sensible, (salvo incursiones de algún reputado autor contemporaneo), y en las representaciones los actores, lejos de innovar, intentan ser perfectos reflejos de aquèllos de los grabados, intentando imitar a la perfección sus gestos, posturas y hasta las arrugas del vestuario.

Muchos son los que piensan que esta permanencia en el pasado a pesar de inferir al **Kabuki** la belleza que este tiene, puede ser motivo de una paulatina degeneración que lo lleve a la desaparición definitiva, la desaparición de un magnifico arte desplazado más de doscientos años de su tiempo.

...Algo que, afortunadamente, está todavía muy lejos de suceder.

Ricardo López



MASAMUNE SHIROW

Yo tenía preparado un precioso artículo sobre **Patrulla Especial Ghost**... ¡es cierto!, tenía que haber salido en el número 2 de **Minami**. Al final me prometieron que me lo iban a publicar en el 3º número, y de repente... la locura: aparecen las ediciones españolas de **DOMINION**, **APPLESEED** y de la segunda AOV de **Dominion**, varias revistas y fanzines sacan entrevistas con **Masamune Shirow**, artículos sobre su obra e incluso monográficos. Llegó la "**Shirow-manía**". El resultado: "Bueno, majete..., que creemos que..., ¡vaya!... pudiera ser que..., esto... vas a tener que volver a escribir el articulo para ponerlo al día con lo de **Dominion** y **Appleseed**...".

Los ☺~⊛(⁂)✓ de **Minami** me cambiaron el tema del artículo. Para colmo de males caí en la cuenta de que esto de la **Shirow-manía** era una pasada y ya había llegado demasiado lejos. Mucho más vergonzoso resultaba el que yo mismo hubiera escrito un artículo super-almibarado, cantando loas del bueno de **Masamune** (tranquilos que no os vais a librar de que os lo reproduzca al menos parcialmente).

Como diría una amigo mío, ex-compañero de galeras, ex-tío-puta-madre-súper-enrollado, ex-soltero, ex-blade runner (esto...no, eso no, siempre pensando en lo mismo...). Bueno...pues hubiera dicho "cuánta puta y yo que viejo" (sutil, ¿eh?). Pues eso...que a mí lo del manga, el anime y L.M.Q.L.P. me ha pillado ya muy mayorcito. Es inevitable que, lo que en mis años mozos me hubiera transportado al paraíso, lo que hubiera considerado el sumum de todas las perfecciones, hoy día se me muestre lleno de imperfecciones y de detalles que antes no hubiera advertido Y no me quejo. Para mí esas imperfecciones confieren a la obra de una persona una magia que de otra forma no tendría; una obra perfecta es fría. Ahora hasta creo adivinar cuando ha tenido que parar porque tenía cansada la mano, cuando se le ha agotado prematuramente una idea, cuando, después de varias viñetas de sorprendente inspiración desarrollando/persiguiendo una idea que ha vislumbrado, ésta se le escapa finalmente sin haberla alcanzado del todo...

Como a partir de esta introducción voy a ejercitar lo que yo llamo "crítica inteligente y algo mordaz", que me temo que se quedará en otra muestra, rarita, de admiración por la obra del señor **Masamune** (se llame como se llame en realidad), y dado que aún hay almas cándidas que se escandalizarán y me llamarán hereje por atreverme a levantar tamañas difamaciones contra **Dios-Shirow**, he incluido al final un *CUPÓN DEL ANÓNIMO* (Sr **Forges**, nunca le estaré lo suficientemente agradecido, y, ni de lejos, a una altura intelectual capaz de inventar algo tan magistral como este cuponcillo. Gracias) Se ruega a los señores lectores que decidan enviarme este cupón anónimo, tengan a bien hacerlo sin poner nombre ni dirección... perdería todo su encanto...

La malo del tema es que voy a ser honesto (no os acostumbréis...) y sólo voy a comentar las obras que yo personalmente conozco, y no de las que he oído hablar en alguna revista... Además, no como justificación de mis opiniones sino para ayudaros a entender mi forma de pensar acerca de alguna de las obras, lo haré siguiendo el orden estricto en que yo las he leído o visto, no en el mucho más aburrido orden cronológico.

LA PATRULLA ESPECIAL GHOST

Esta fue la primera obra de **Masamune** que leí y la que me enganchó completamente. Nos sitúa en el año 2.029. La ciudad no es más que un amasijo de mega-corporaciones absolutamente informatizadas que ostentan el verdadero poder económico y político del lugar. La red de ordenadores mundial (la matriz, según la terminología del **cyberpunk**) es un hecho, así como la convivencia de humanos, robots simples que tienen implementadas las leyes robóticas de **Asimov**, humanos mecanizados (incluso integralmente, pero que conservan parte de sus recuerdos, sus pautas de comportamiento, su perfil psicológico y una copia de su personalidad original, es decir, su "alma" o ghost). Estos cyborgs, por supuesto, poseen capacidades asombrosas, muy útiles en combate, ...o para cualquier otro "fin práctico"... El ambiente sobrecargado y agobiante de las megaciudades ultra modernas, la tremenda masificación, los continuos y espectaculares avances tecnológicos y el brutal exceso de informatización supone un tablero de juego para cualquier listillo con una idea brillante..., más ilegal cuanto más brillante sea esta, y un escondrijo bastante seguro para cometer casi cualquier fechoría que se pueda imaginar..., buen caldo de cultivo para terroristas, *hackers* y otras gentes de mal vivir.

Para poder combatir este nuevo tipo de crimen se crea la patrulla, que vienen a ser como los hombres de *Harrelson*, los GEO y las fuerzas antiterroristas todo junto, metido en

cuerpos potenciados mediante cyber-implantes y con armamento

super-especial, un jefe, **Aramaki**, con bastantes malas pulgas pero que se preocupa como una madraza por su gente, la mayor **Kusanagi**, que está pa´ moja´ pan, de gatillo fácil y mala leche acorde, novatos en la sección (lo que da lugar a que **Masamune**, en boca de la mayor (¡¡¡ñam!!!), se entregue a varias explicaciones sobre los usos y costumbres de los cuerpos de seguridad, de las practicas antiterroristas y de los trucos barriobajeros necesarios para llegar a casa con todo tu pellejo intacto después de un tedioso y rutinario día de complots, eliminación de personajes molestos, explosiones y persecuciones), *hackers* que son IAs (*Inteligencias Artificiales*, es decir, programas completamente independientes del control humano, con capacidad para decidir, que normalmente se programan con recuerdos y perfiles psicológicos a fin de mantener su "cordura"), IAs que se creen seres vivos, polis corruptos, la policía dividida en secciones

siempre dispuestas a eliminar o dejar al menos en ridículo a las demás secciones, exoesqueletos de combate (como armaduras medievales dotadas de armamento pesado que protegen a la persona que las monta y que amplifican sus posibilidades de acción), robots con complejo de kleenex, tiros, sangre, sexo y drogas. El rock&roll no lo he visto pero todo es ponerse... Visto todo esto parece que el titulo, "**Patrulla Especial Ghost**", no tiene casi sentido. En realidad el título original era **Kookaku Kidootai**, y subtitulado en inglés como "**The Ghost In The Shell**", algo así como "*fantasma dentro del caparazón*" (lo que alude a que los cyborgs, según la visión de **Shirow**, son sólo cascarones mecánicos que contienen una reproducción del "alma", "ghost" según el **cyberpunk**, de una persona). El título de la versión española es en realidad una adaptación del titulo de la versión italiana. Ahí queda eso...

La historia está llena puntos oscuros, el final es un tanto simple y abrupto, te quedas esperando más, pero esas cuestiones quedan en segundo plano en cuanto percibes que son constantes en su obra. No pretende ser un guionista genial y sin embargo la historia es sólida, casi verosímil Las lagunas no son destacables, en el peor caso solo son falsos rastros y trucos para arropar a la historia principal, obligando al lector a imaginarse el argumento que faltaría allí donde hay una laguna o un pasaje oscuro. La aplicación que hace de los trastos de alta tecnología, con toda la parafernalia **cyberpunk** incluida, es impecable, requiriendo una mención especial los exoesqueletos, con camuflajes ópticos basados en control de corrientes de aire caliente (lo mismo que produce la visión de falsos charcos de agua en pleno desierto) y la descripción, en un añadido al final del último capítulo, de como está fabricado el cuerpo de un cyborg, haciendo especial hincapié en como se obtiene la sensibilidad cutánea. El dibujo muestra, sin embargo, muchas contradicciones. Por un lado se podría atribuir a un dibujante que ha alcanzado la madurez en cuanto al estilo, y que dispusiera además de todo el tiempo del mundo para dedicarse a los detalles, cosa que sabemos que no es cierta por las innumerables entrevistas que se le han hecho, por otro, **Masamune** no deja de "obsequiarnos" con alguna que otra caricatura, especialmente al final de los capítulos, ¿cansancio? ¿falta de habilidad para dibujar expresiones extremas?... ¿tal vez un especial sentido del humor?...¿por qué?. Quizás esa sea la única pregunta aplicable.

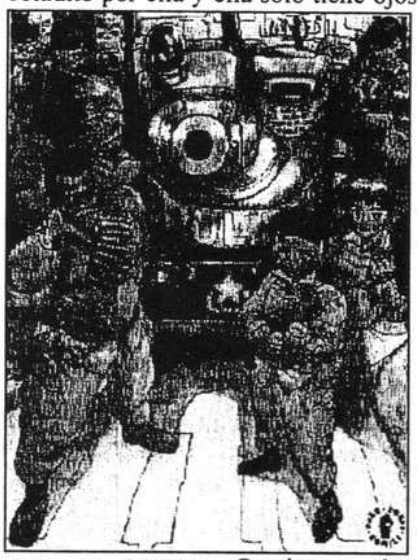
DOMINION

El proceso de toma de contacto con esta serie fue el siguiente: un amigo me dejó la primera AOV y después de verla y de quedarme hecho puré salí "volao" a comprar el manga. Me leí el primer capítulo... me lo volví a leer y aun así no daba crédito a mis ojos..."pero, ¿¿¿esto que es???... me he comprado el mismo **Dominion** que sale en la peli, ¿verdad?, ¿no me habré comprado la versión para críos?". Vaya chasco. No es que el manga sea malo, es que después de vérmelas con una obra adulta como **Patrulla Especial Ghost** me esperaba mucho más. Con la AOV me lo pasé como un enano. La música es genial, el dibujo está bien resuelto, la historia, pese a lo inverosimil, no contiene grandes lagunas, las menciones a cacharrería especial son todas válidas, desde los tanques hasta los edificios-vegetales, pasando, por supuesto, por el asunto de la grave contaminacibn bacteriológica de la ciudad. ¿Entonces?... pues me temo que al realizar la AOV lo que hizo en realidad fue dar salida a alguna historia más seria que tenía guardada. Eso, o que va a resultar que es cierto que la gente crece y cambia con el tiempo.

La serie, de 5 capítulos tal y como aparece en la versión española (la única a la que he podido echarle las zarpas) parece una obra hecha durante unas vacaciones (al menos mentales). Mucho sentido del humor, mucha caricatura, mucho chiste visual, mucha exageración, mucha violencia y destrozos gratuitos pero poca historia que contar, y sin una historia que contar... ya sabéis, a estirar y estirar lo poco que se tiene para contar (qué cursilada... un pareado). La serie se resuelve con unas cuantas escaramuzas entre la **Tank Police** y la gente de **Buaku** que

son los malos, el asunto de **Green Peace**, una bicha humanoide y verde con alitas, que, además de ser capaz de purificar el aire a su alrededor se pasa la vida en pelota picada, la relación especial entre **Leona**, la protagonista, y su mini-tanque, **Bonaparte**, y ya está. No le deis más vueltas...no hay por donde cogerlo. Para encontrar una viñeta bien dibujada hay que buscar con lupa. Prácticamente todas las viñetas que se salvan de la quema son aquellas en que aparece algún trasto, sea éste un tanque, una armadura de combate o algún tipo de nave. Incluso en esto, en el diseño de las naves, nos da una de cal y otra de arena: nos propone, por ejemplo, un tipo de submarino terrestre con la forma de un *Trilobites* y sin embargo también nos coloca un engendro inverosímil que no es otra cosa que un virus bacteriófago de tipo T con una tremenda sobredosis de vitaminas. Se nos cuentan dos o tres historias paralelas, con finales más o menos definidos, aunque la historia del ultimo capítulo deje bastante mal sabor de boca por lo infantil y predecible de su final.

Para el que haya estado muy ocupado durante unos meses, visitando a unos parientes en *Próxima Centauro* por ejemplo, la historia se resume así: se supone (después de haber visto la primera AOV) que el aire de la *Tierra* ha quedado contaminadao por una espesa nube de bacterias y que el crimen se na disparado como si no tuviera otra cosa mejor que hacer. El gobierno decide cortar por lo sano y, a la vista de que el armamento y los medios tecnológicos de los cacos se va haciendo cada vez más sofisticados, especial mención a la banda de **Buaku**, se crea la **Tank Police**, léase "una pandilla de vándalos con apariencia más o menos humanoide (no os dejéis engañar... son sólo animales de zoológico) entrenados en plan paramilitar, con poco respeto por casi nada que no porte delante un cañón enorme y montados en versiones sobrealimentadas de lo que hoy en día llamamos tanques". A este animado grupo de delincuentes con placa de policía llega **Leona**, la protagonista, que tarda sólo un rato en destrozar el monstruoso tanque de **Breten**, el jefe del escuadrón. Así es como llega a la conclusión de que necesita un tanque más pequeño y manejable, **Bonaparte**, que construye con partes de todos los tanques destrozados en combate que la **Tank Police** guarda con mucho mimo en un basurero. Su compañero, **Al**, está coladito por ella y ella sólo tiene ojos



para su tanque. Gracias a los "cuidados" a los que queda expuesta mientras hace patrulla por las calles, se convierte en el mismo tipo de animal violento y camorrista que son el resto de sus compañeros, con la única idea en mente de atrapar a **Buaku** y su panda, no importa muy bien cómo.

Poco después de terminar la serie apareció la versión en español de la 2ª AOV. Más de lo mismo. Nos cuenta la vida y milagros de **Buaku**, su especial conexión con **Green Peace** y cómo resulta ser un pobrecito al que las circunstancias no le dejaron otro camino salvo el de convertirse en un super-criminal... Esta vez **Masamune** se dedica más a estudiar los sentimientos que a lanzar disparos a diestro y siniestro. Le sale un capítulo de tono filosófico que no está nada mal para variar. Muy recomendable. En resumen, **Dominion** no aporta ni un mayor dominio del dibujo ni de la historia, ni siquiera chismes hi-tech ni teorías sorprendentes. Las AOVs me gustaron mucho más que el manga por su mayor detalle y menor sitio para los chistes ininteligibles o bromas visuales, su mejor tratamiento de las personalidades de todos los protagonistas y, en el primer vídeo, por la escena del semistreeptease de las secuaces gatas de **Buaku**, todo hay que decirlo.

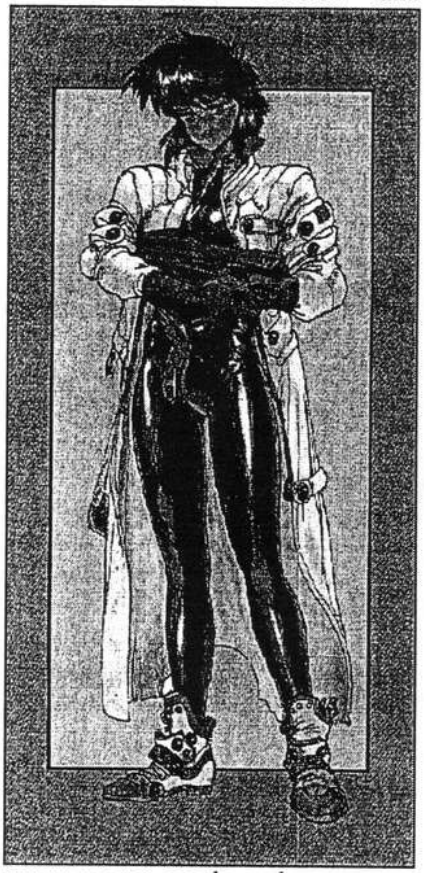
APPLESEED

¡Ah!... ¡lo sabía!...sabía que si era bueno y le ponía un buen número de velitas a todos los santos, a **Shirow** se le centrarían las ideas y volvería a sacar algo de la calidad de **Patrulla**...

Bueno... ahora es cuando voy y me entero de que en realidad **Appleseed** es anterior a **Dominion**... ¡esto ya no hay quien lo entienda!. ¿Se le subió la fama a la cabeza? ¿se volvió tonto de repente?... yo creo que no, que simplemente la diferencia abismal con respecto a **Dominion** se debe a un capricho. Mi teoría es que tenía en mente **Dominion** hacia mucho tiempo y que para él debía tener algún sentido muy "especial", ya que la ejecución de la serie se la tomó como si fuera una enorme broma, recreándose en temas externos a la historia y descuidando todo lo demás. Por otro lado, ahora el entronado **Shirow** se puede permitir **Dominion** y muchas más cosas que la gente seguirá teniéndole por un gran maestro. Cuando empezaba no se podía permitir nada menos que la perfección si quería descollar entre el

enorme número de mangakas noveles y, recordemos, **Appleseed** es una de sus primeras obras con difusión internacional.

Curiosamente vi la AOV de esta serie mucho antes que apareciera la edición española del manga. La historia me gustó mucho, no así la calidad del dibujo. El cómic supera de lejos al vídeo. No sólo se explican todos los detalles de la historia como debe ser, sino que el dibujo y la temática es tratada con una seriedad y profesionalidad que ya admiré en **Patrulla** etcétera etcétera. Una



guerra a gran escala acaba con gran parte de la civilizacion. Como un intento por conservarla y unificar la *Tierra* surge la Agencia Central de Control, la AEGIS, situada en **Olimpo**, una ciudad super-avanzada tecnológicamente, habitada por la crema de lo que quedó después del desastre. Esta AEGIS controla el comercio y la economía mundiales, supervisando además el desarme total de los países que quedan. Los protagonistas de la serie son **Deunan**, otra de las "chicas-**Shirow**", su compañero **Briareos**, un cyborg (bioroide es el término empleado en la serie) integral chicarrón del norte él.... Ambos pasan a formar parte de las fuerzas especiales de la AEGIS destinadas a intervenir en conflictos que afectan al orden mundial.

Se pueden observar muchísimos puntos comunes entre **Appleseed** y **Patrulla**... e incluso las diferencias son curiosamente complementarias. Por ejemplo, en **Patrulla**... la mayor **Kusanagi** es una cyborg integral que parece humana mientras que en **Appleseed**, **Deunan** es una humana con varios implantes y pinta pero que muy humana (¡¡¡ñam!!!... esto... nos recordará inmediatamente a **Kusanagi** por su fuerte personalidad) y se complementa con **Briareos**, un cyborg integral enorme, con pinta de robot, que siempre la acompaña. Hay algún detalle que queda un poco mal, como por ejemplo, el que varias armaduras de combate tienen unos apéndices externos en donde el ocupante humano deberá introducir sus brazos. Esto es muy lógico, pero dejan que los brazos estén al alcance de un disparo, y a ver quién es el guapo que tiene ganas de seguir en combate después de que le hayan volado el dedo meñique a la altura del hombro... Sin embargo la multitud de detalles de apertura de los exoesqueletos, su diseño y el estudio previo tan serio que ha debido hacer sobre las armaduras y el armamento (y que demuestra con una gran cantidad de bocetos en donde se puede ver cómo se adapta una persona en el interior de un exoesqueleto) hacen que me olvide del nimio detalle de los brazos.

Pues poca cosa queda ya por contar. **Masamune** es un estudioso de la alta tecnología, especialmente la de uso militar (ah...¿es que hay otra?). Se basa completamente en los conceptos del **cyberpunk**, desarrollados por gente tan lista como **Gibson** o **K. Dick**. La *matriz*, la realidad virtual para "cabalgar" por ella (término **cyberpunk** que equivale a moverse dentro de la matriz), con "hielo" (programas defensivos y contramedidas que impiden el acceso a los no autorizados, léase *hackers*, a información interesante), cyborgs casi perfectos, virus informaticos, IAs,... todos los ingredientes están ahí. Mucho más todavía, no sólo se fija en la parte externa y evidente del **cyberpunk**, la cacharreria, sino que además, en todas sus obras se pregunta una y otra vez cómo será la sociedad resultante cuando esa tecnologia esté disponible. Establece hipótesis sobre el uso de tal o cuál chisme, o sobre una situación politica o social y desarrolla una línea argumental, más o menos plausible, alrededor de ella. Se trata de un caso peculiar dentro del manga. La maquinaria perfectamente diseñada y dibujada, el armamento, los exoesqueletos, los toques de psicología humana y cyborg e incluso un deje de filosofía existencial son constantes en su trabajo, así como las explicaciones a pie de viñeta o bien como añadidos al final de un capítulo, con detalles acerca de la historia que está desarrollando o sobre el funcionamiento de algún trasto en concreto. Todo esto y una personalidad abierta y risueña pero mordaz y crítica para con su propio trabajo completan a este "brain-stormer" **cyberpunk** disfrazado de mangaka de trazo intachable... casi siempre...

Juanki

BASTARD!!

Varios cientos de años después de la caída de la civilización humana hubo una época sin ley, un tiempo sin orden, sólo sangre, carne, huesos y hierro... fue también un período de magia. Habiendo sido aterrorizados por criaturas demoníacas toda su vida, los seres humanos estaban miserablemene inadecuados y forzados a subsistir en un medio destrozado y adverso.

Kazushi Hagiwara es el autor de **Bastard!!**, el manga producido en A.O.V. (como **The Heroic Legend of Arislan** o **RG Veda**) que está cosechando un gran éxito. Actualmente hay editados (en *Francia*) 3 vídeos de una hora, conteniendo cada una 6 episodios de 30 minutos. También se han editado 2 CDs con la música original de la AOV y otro donde se explica la historia de **Bastard!!**. Hasta ahora, en *Francia*, hay publicados 13 mangas, aunque la historia no ha finalizado, mientras, el *merchadising* continúa aumentando, calendarios, postales, juegos de cartas... toda una fiebre de **Bastard!!** está asolando el territorio francés.

La acción se sitúa en la *Tierra*, en una época futura donde la población vive sin tecnología. En estos tiempos, las ciudades están siendo azotadas por hordas de criaturas demoníacas centenarias. La más temida de todas, que cuenta con 400 años de experiencia, tiene el pelo blanco, los ojos azules y hace gala de una doble personalidad, su nombre, **Dark Schneider**.

Hace 15 años, **Dark Schneider** intentó conquistar la *Tierra*, pero un hombre llamado **Jio** frustró sus intenciones y traspasó su mente al cuerpo de un niño, **Louchie Renren**, no obstante, **DS (Dark Schneider)** siempre recibió el apoyo de cuatro de sus más fieles seguidores:

Archess Nei: Es una chica preciosa, huérfana a causa de la guerra y con largas orejas debido a su linaje de elfa. Tiene el pelo lila y los ojos color púrpura.

Masura Gara: Es un gigante, poseedor del título *Ninja Master*.

Abigail: Es una especie de de extraño sacerdote, con algo que ocultar.

Kaal Su: Es un hombre guapo, misterioso, rubio de pelo corto y ojos violetas.

Al comienzo, **DS** vive dentro de **Louchie**, aunque éste desconoce que está poseido por el espíritu de

ese demonio, que, a su vez, es brujo. **Louchie** vive con su hermana **Yoko**, una chica cuyo temperamento es pura dinamita, y nunca trata de enfadar a **Louchie** cuando éste hace algo malo o se equivoca.

Jio, **Louchie**, **Yoko**, la princesa **Shiira** (una joven de oscuro cabello y ojos verdes) y su padre, el rey, viven en un gran castillo en **Metalicana**. Un día, **Metalicana** fue atacada por unas criaturas infernales. Al ser la población muy débil, **Jio** decidió invocar a **DS** para ayudarles, dado su gran poder. Para conjurarlo, **Yoko** debía besar a **Louchie**. Una vez hecho (¡por obligación!), **DS** resurgió y salvó a la población de **Metalicana**.

Pero **Dark Schneider** es un hombre muy particular, es vanidoso, pretencioso, mostrándose a veces incluso estúpido... todo lo contrario que un héroe (bueno, no en todo, es muy inteligente y guapo, y todo tipo de enemigos le molestan).

Sólo **Yoko** tiene control sobre **DS**, pues a ella no le importa castigarlo y reprimirlo sin miedo a represalias pues a él sólo le importa ella.

Dark Schneider vive ahora con **Yoko** y **Shiira** en el castillo. Por otro lado, **Kaal, Abigail, Nei** y **Gara** intentan conquistar la ciudad para matar a **DS**, siendo entonces cuando **Abigail** confiesa su secreto: viene de parte de **Anthrasax**, el *Dios Demonio* que quiere conquistar la *Tierra* y para cuyos planes **DS** no es más que un molesto obstáculo.

Poco a poco, **DS** intenta "conquistar" a sus viejos amigos (**Kaal, Gara, Nei** y **Abigail**), empezando por el *Ninja Master* y **Archess**, la cual está enamorada de **DS** (**DS** también está enamorado de ella... y de **Yoko**... y de **Shiira**... en realidad **DS** adora a todas las chicas bonitas, especialmente a **Nei** y **Yoko**, llegando su afición por las mujeres a ser a veces motivo de disputa entre todos).

Y, básicamente, esta es la trama de **Bastard!!**, ¿os ha picado el gusanillo?.

Bastard!! es una historia violenta, pero divertida, conteniendo incluso una pequeña dosis de erotismo. Es algo digno de ver, por lo que esperamos que se decidan a editarla pronto aquí, porque nos estamos cerrando a un universo del manga completamente desconocido para nosotros.

Etamih

Son: Arriba **Yoko**, en medio **DS** y abajo en tres **DS** y en el otro su cuerpo prisión, **Louchie**.

Bienvenidos todos a esta sección que intenta presentaros las últimas incursiones de las obras de manga y anime en el mundo de la consola. Primeramente que gustaría disculparme por el modo, un tanto anárquico, en que aparecieron los artículos dedicados a consolas en el número anterior, porque si os fijáis en el primero de ellos, que hace un repaso a groso modo por algunos de los juegos más llamativos basados en manga o anime, concluía anunciando el futuro comentario del juego **Dragon Ball Z2** para este número, mientras que aparecía también en el anterior, puesto que gracias a un cambio de última hora pudimos introducirlo. En el apartado dedicado a **El puño de la Estrella del Norte (Hokuto no Ken**, y no **Horuto**, como por error ponía), hay 7 y no 6 vídeo-juegos, el séptimo es de **Super Nintendo** y tiene 20 megas, aunque, para ser sincero, defrauda bastante, sobre todo tras ver algo como el **Dragon Ball Z 2**, que definitivamente no tiene 24 megas, sino "sólo" 16, algo que, en este caso, juega a favor de los "viciosos del pad", puesto que si reverenciamos la calidad de este juego, ¿cómo será el futuro vídeo-juego de **Dragon Ball?**, teniendo en cuenta el ansia de mejora de los muchachos de **Bandai** y la posibilidad de que tenga más megas. Por falta de espacio tampoco pudimos profundizar en los vídeo-juegos de **Campeones (Captain Tsubasa),** que son ya un total de 4, y donde la estrategia juega un papel fundamental, al menos en el que yo he visto, todo ello aderezado con gráficos típicamente nipones, o **Ultraman,** que cuenta con dos partes, **Ultraman y Ultraseven,** típicos arcades de lucha que hoy día están desfasados y sin aliciente alguno, excepto para incondicionales de la serie. ¡Ah!, se me olvidaba, el nombre de uno de los personajes del juego **Dragon Ball Z 2**, que apareció en el anterior ejemplar como **Bozyatsuku,** no es tal, se nos cruzaron los cables cuando lo estaba "occidentalizando" y esto es lo que salió, el auténtico es **Bojack**.

Y ahora pasemos a las secciones de este mes, que, como veis, no sólo se limitan al comentario de un juego, sino también a un apartado de trucos, a un ranking, y esperamos que en el futuro más cosas que nos sugiráis en vuestras cartas. Pues bien, sin más preámbulos, ¡vamos allá!

BASTARD!!

No te mosquees, que no va por ti

Suena igual que lo que parece, un insulto como la copa de un pino, pero a estas alturas, vista la OVA de **Urotsukidoji** y conociendo a nuestros amigos nipones pocas cosas puedes impresionarnos. Pues bien, esta "cariñosa" palabra da título a un manga que hoy por hoy puede encontrarse (creo) entre los muchos que se publican en la archi-conocida revista **Shonen Jump.** No voy a perder tiempo contandoos la historia, puesto que como habréis visto contamos con un artículo que ya profundiza en ella lo suficiente. Y dicho esto aquí tenéis la versión consolera de **Bastard!!**

Digamos que la presentación no es nada del otro mundo. consiste en un desfile de grotescos personajes con los que los chicos de **Cobra Team** (los responsables del cartucho) no se han calentado demasiado la cabeza. Tras la presentación nos aguarda el menú principal, que consiste en tres posibles elecciones: **Vs Battle, STORY** y **Team Battle.** Como es de suponer, en el modo **Vs B**. podremos enfrentarnos con un compañero, pudiendo elegir entre los seis personajes que aparecen en el juego: **Dark Schneider, Gara, Arshes Nei, Di Amon, Kall Su y Abigail.** En el modo **STORY** asumiremos el papel del protagonista, **Dark Schneider**, y nos tendremos que enfrentar a los demás personajes en un total de 7 combates. Algunos de ellos se unirán a nosotros tras ser vencidos, aumentando así la plantilla entre la que elegir para hacer frente a los enemigos finales, que son **Kall Su** y **Abigail**, por este orden, además, **Abigail** es muy poderoso y tendremos que "matarlo" varias veces, cambiando el escenario de fondo, a cual más tétrico y tenebroso, cada vez que acabemos con una de sus vidas. En **Team B.** podremos enfrentarnos con un compañero o contra la computadora, eligiendo en el orden que queramos un equipo compuesto por los seis personajes, cada uno de los contrincantes y enfrentándose todos contra todos hasta que sólo quede un personaje que dará la victoria a su jugador.

En lo tocante al modo de juego y de manejo (aquí quería yo llegar), ¿qué puedo decir? La concepción de este vídeo-juego escapa a todo lo conocido. No tiene ningún punto en común con los demás juegos. Para empezar, la pantalla de juego es en (auténticas) tres dimensiones, **el personaje puede moverse a su antojo** por todo el decorado, irse hacia el fondo, volar (no todos), etc. Pero como no todo van a ser cosas positivas, los responsables han optado por sacrificar un aspecto que, de existir, sería toda una pasada: la lucha cuerpo a cuerpo. De modo que todos los ataques corren a cargo de lo que vulgármente llamamos "mágias", de las que cada personaje tiene un surtido repertorio.

El aspecto gráfico es totálmente positivo, ya que, para lo pequeños que son los personajes (y más cuando se alejan) están perféctamente plasmados. El sonido también es un aspecto notable del cartucho, pues las músicas de fondo acompañan magníficamente, así como algunas apropiadas digitalizaciones de voz (aunque no tan espectaculares como las de **Dragon Ball Z 2**).

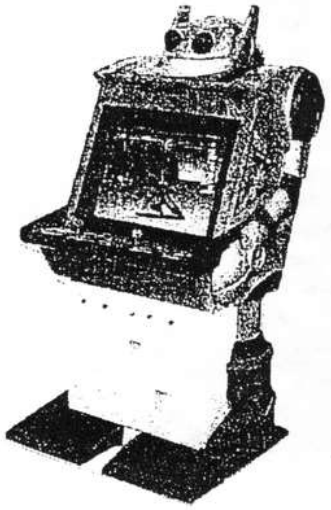
La concepción del modo de manejo es revolucionaria. Las invocaciones y lanzamientos de energía de nuestro personaje se realizan pulsando el botón **R** y haciendo una combinación de movimientos con los botones **A, B, Y** y **X** (hay algunas que son auténticos lios).

Concretando, un juego que revoluciona el planteamiento de los hasta ahora archi-famosos **Street Fighter II** y compañía y que trae un nuevo aire hacia esta mundo consolero, necesario y que, ¿quién sabe?, puede hacerse muy popular entre los "viciosillos".

ARCADE MACHINE

DRAGON BALL Z

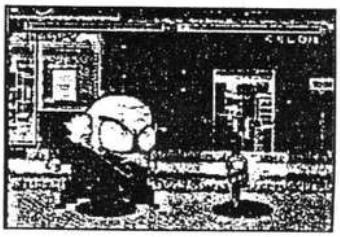
Quizás todavia no la hayais visto en ningún salón recreativo, pero lo más normal es que haya sido al contrario, pues esta máquina, que recoge la parte Z de **Dragon Ball** en varias fases de lucha, ha invadido nuestro país causando espectación en las salas recreativas (y nótese que digo espectación, no admiración, ni impacto...), más por su título que por sus méritos, pues, sinceramente, defrauda bastante (aunque mucha gente, empezando por mí, cree que está bien, pero a mí todo lo que ponga **Dragon Ball** me gusta, así que...). El desarrollo es idéntico al del **Street Fighter II**, recogiendo los combates de la parte de la serie en que se inspira. podemos ccntrolar a un total de 8 jugadores: **Goku, Gohan, Vegeta, Piccolo, Freezer,** y tres miembros de **las Fuerzas Especiales** (en concreto **Recam, Burtte** y **Gyungyu**). Los personajes pueden hacer sus ataques más característicos, así como volar a voluntad por cualquier parte de la pantalla. En resumen, si has jugado a los juegos de consola no tienes por qué echarle un vistazo, pero si no has jugado a ellos, quízas, como primer versión jugable de **Dragon Ball**, te agrade...



TRUCOS MADE IN JAPAN

RANMA 1/2

Este truco os permitirá acceder a un menú secreto en el que podreis escoger: personaje, escenario para luchar e infinidad de cosas más. Para llegar a él teneis que mantener pulsados los botones **R** y **L** del pad 1 mientras seleccionáis la opción de la izquierda (modo versus) en el menú principal, con el botón **A** pero sin soltar los anteriores. Para cambiar de escenario bastará que pulses SELECT, y entre los personajes a elegir ahora también están **Happosai** y **Colon.**



Pues bien, amigos, eso ha sido todo por ahora en esta, vuestra sección de consolas, sólo disculparnos por no poder ofreceros los datos del ranking, pero es que los votos de la encuesta todavía no son lo bastante numerosos como para hacer una lista fiable, lo sentimos. Recordad que si tenéis trucos, queréis preguntar sobre vuestros juegos favoritos, informaros o lo que deseeis, estamos abiertos a sugerencias. Podéis mandar vuestras cartas para esta sección a:

JUAN LUIS SÁEZ SÁNCHEZ
C/ Cristóbal Pérez Pastor nº1, 6º
02004 ALBACETE

Ya para terminar voy a dejaros una pequeña lista de los juegos más famosos basados en obras de anime o manga que veréis o ya habéis visto en esta revista: **Dragon Ball Z** (rol), **Dragon Ball Z** (arcade), **Dragon Ball Z 2** (arcade), **Sailor Moon R** (arcade), **Bastard!!** (arcade), **Hokuto no Ken** (arcade), **Ultraman** (arcade), **Ultraseven** (arcade), **Mazinger Z** (arcade), **Área 88** (mata marcianos), **Ranma 1/2 I** (arcade), **Ranma 1/2 II** (arcade), **Ranma 1/2 III** (rol), **Saint Seiya** (arcade), **Captain Tsubasa IV** (estratégico), **Macross** (mata marcianos) y un sinfín más que no pongo por no quemar más espacio.

Hasta la próxima y... ¡¡que lo juguéis bien!!.

Juan Luis Sáez Sánchez

Si vas a Japón papá...

Está claro que *Japón* no se encuentra entre los destinos turísticos preferidos de la mayoría de la gente. En cierto modo es lógico, porque no hay playas soleadas, está muy lejos y es caro. Sin embargo, para un reducido grupo de personas es el paraíso soñado: los *manganimeníacos*. El viaje a este país es uno de los proyectos, a más o menos largo plazo, de todos los que nos apasionamos por este tipo de cosas. Pero tengo que decir, desde mi propia experiencia, que la cosa es más difícil de lo que parece. No me refiero tanto al aspecto pecuniario, ya complicado de por sí, sino a las dificultades que te encuentras allí.

¡Ya estás en *Japón*!. No importa por cuales oscuros medios (te tocó la lotería, tus padres se volvieron locos, robaste un banco...), has conseguido llegar al aeropuerto de **Narita** y ahora tienes la entretenida tarea de llegar a la ciudad. En principio no parece muy difícil, porque el transporte público es bueno y barato, así que te decides por el tren. Te pondes en el andén donde reconoces los kanjis de **Tokyo** y coges el primer tren que llega. ¡Primer error!. En vez del **Narita Express**, que te lleva en menos de una hora y sin casi paradas intermedias, has cogido la línea local que, aunque también va a **Tokyo**, recorre toda la bahía norte y para en todas las estaciones (por lo menos ves la parte rural de **Chiba**, que es bonita y bucólica). Tardas casi tres horas en llegar a la estación de **Tokyo Central** y al hotel ni se sabe cuánto.

Al día siguiente, y arepuesto de la paliza del avión y del tren (son unas 17 horitas de nada), te lanzas a la calle en

busca de las tiendas especializadas (especialmente las **Animate**) de las que previamente te habías informado. De camino ves librerías y quioscos con las estanterías llenas de *Newtypes, Animages, Shonen Jumps, Shonen Sunday* y montones de revistas más; entras en una y te compras siete de una vez, y sólo te has gastado unas 7000 ptas al cambio. Parece que la cosa no empieza mal.

La mejor manera de moverse por **Tokyo** es el metro o suburbano. Así que un poco mosqueado por el desastre del día anterior te metes en la estación más cercana. Si es una pequeña no hay problema, pero si es una de las grandes como la misma **Tokyo Central** o **Ikebukuro** o **Ueno** o **Shinjuku**, prepárate a sufrir. Te encuentras trescientas salidas y entradas de metro, tren, *Shinkasen* (tren bala), líneas privadas, públicas, etc. Los letreros en romaji (escritura occidental) son escasos

y no hay nadie a quien preguntar. Te aseguro que darás mil vueltas y te equivocarás de línea otras tantas. Tropezarás varias veces con los transeuntes, que parecen tener perfectamente claro todos a dónde van, y te mirarán con cara de pensar: "estos *gaijines*...". No hay que deseperar; tardas mucho pero llegarás.

¡¡Buff!! Estás cansado pero no vencido. Decía antes que al preparar el viaje habías recolectado la dirección de las tiendas que querías visitar junto con unos mapitas, en principio muy útiles, que suelen aparecer en las revistas japonesas. Bien, estás en la estación que indica el mapa y consultas otra vez. Te pones a andar y según vas avanzando te vas dando cuenta de que el mapita de las narices es más orientativo que exacto; no encuentras ninguna de las calles que aparecen en él y la dirección, que tan cuidadosamente te apuntaste, no te sirve para nada.

Hay que advertir que, sobre todo en las grandes ciudades, en *Japón* no se orientan por calles, sino por manzanas y bloques de manzanas, ¿no lo sabías...?, ¡qué pena!. Tan cerca y tan lejos del objetivo. Cuando ya estás desesperado y caminas distraído pensando en la mala suerte que tienes, tropiezas (por enésima vez) con uno que sale de una tienda, te paras y lees con dificultad el letrero en katakana: "**ANIMATE**"; ¡¡por fin!!.

Lo primero que piensas al ver todos los estantes llenos de manga es: "He muerto y estoy en el cielo". Las paredes llenas de pósters de **Sailor Moon**, una maqueta de **Gundam RX78 GP03**, un libro de ilustraciones de **Nadia** y, en fin, todo lo necesario para hacer feliz a un *otaku*.

La lista de cosas para comprar, que tanto te costó hacer, se te borra de la cabeza y no sabes qué leer, qué coger, qué acariciar primero. La cabeza te da vueltas de tantas cosas que ves, hasta que por fin un nombre familiar llama tu atención: **Silent Moebius**. Un tomito en el que aparece **Katsumi Liqueur** en la portada y que tiene pinta de ser maravilloso, aunque no se puede ojear porque todos los mangas vienen en unas bolsitas de plástico cerradas. Bueno, al fin y al cabo es **Silent Moebius** así que lo compras. Luego descubrirás que ese tomo es en realidad una novela, escrita claro en japonés (que desgraciadamente no dominas, ¡¡ooooooh!!).

Pero esto tú aún no lo sabes y vas feliz y contento. Acto seguido localizas un CD de tu serie favorita; con una portada fabulosa y tiene nada menos que 14 cortes. No es muy caro o sea que al bote. Otro error: es un CDdrama, o sea, una especie de radionovela que no tienes ni idea de de qué va. Dos fallos de dos.

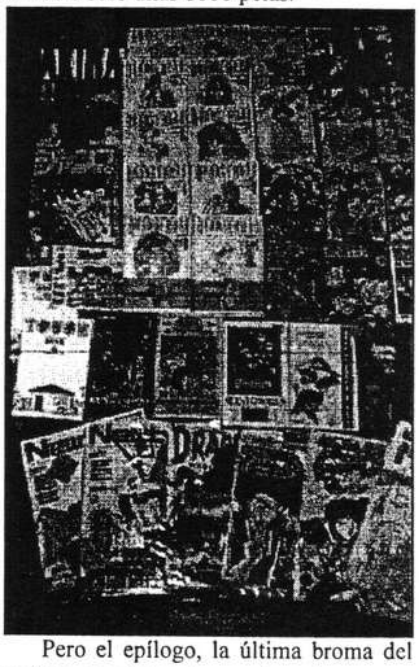
Es que hasta los mejores planes pueden fracasar. Por ejemplo en tu lista de compras habías puesto varias cosas de series como **Bubblegum Crisis** o **Record of Lodoss War**, pero no hay ni rastro y los dependientes no saben ni de qué hablas. Tienes que tener en cuenta que en *Japón* las series se queman muy rápido. Excepto en casos especiales como **Ranma 1/2** o **Dragon Ball**, mientras en occidente flipamos con **Kimagure Orange Road** o **Saint Seiya**, en *Japón* ya están con **Papuwa-kun** o **Tylor**. Siempre te puedes lanzar a la aventura de buscar una tienda de segunda mano, pero si casi no has encontrado una tienda de la que incluso tenías un mapa, ¿cómo vas a encontrar una que está escondida incluso para los japonenes?

Si eres uno de esos afortunados mortales que tienen un vídeo multisistemas, seguramente en tu lista famosa habrás incluido un montón de series, AOVs y películas. Ya he dicho antes que no esperes encontrar ese capítulo perdido de **Mospeada**; todo eso está descatalogado. Aún así bailas de alegría al encontrar uno de tus objetivos: la última película de **Dragon Ball**. La sorpresa (desagradable) vendrá cuando vayas a pagar, cuesta... ¡¡9000 yenes!!, ¿¿están locos!?, al cambio son... mejor ni te lo digo. No es un error porque si miras precios no ves más que ceros: 9000, 8000, ¡5600 yenes por media miserable hora!. Los Láser Disc son mucho más baratos, pero eso a tí no te vale de nada. El problema es que en *Japón* el mercado está orientado principalmente al alquiler y por eso la venta directa de cintas es un poco más cara de lo normal, aún considerando que allí tienen un nivel de vida bastante superior al nuestro. Así que a jorobarse tocan.

Un buen consejo que te puedo dar si vas a *Japón* de compras es que te lleves los nombres de las cosas que quieras comprar en hiragana, katakana o kanji (lo que toque). Si no, te aseguro que lo tienes crudo para encontrar cualquier cosa. Así que puedes enseñar el papel al cajero y preguntar eso de "*Kore ga arimas ká?*" y él se encargará de buscarlo por ti. Cuidado, porque te puede responder (en japonés, claro): "pues el número uno está agotado, pero pronto llegará el segundo tomo"; se te queda una cara de tonto que no te la quitas en un mes. Si no sabes los nombres originales, y menos aún cómo se escriben, recurre a ese amigo tuyo que sabe los nombres de todo y todos del derecho y del revés, tan común en los grupos de *otakus*.

A pesar de todos los males, a pesar de todos los pesares, sales de la tienda con un montón de cosas que harían morir de envidia a tus amigos si te vieran. Te has gastado un montón (también) de pasta y los cajeros han puesto cara de decir: "¡Están locos estos *gaijines*!". Por cierto, ¿has pensado cómo vas a guardar todo esto en la maleta?. Porque tu viaje a *Japón* ya está acabando, entre visitas y compras, así que otra vez al aeropuerto de **Narita**.

Cuando ya creías que dominabas esto de coger el metro, vuelves a meter la pata y pierdes el *Express* por no ver que era un tren sólo para los que habían hecho reserva previa (tú no, claro). Por los pelos cojes otro tren que tarda un poco más, así que llegas al aeropuerto justo de tiempo. A todo esto casi te matas un par de veces arrastrando la maleta y una bolsa, llenas a reventar de mangas, CDs, maquetas, figuras de plástico y alguna cinta de vídeo que no te pudiste resistir a comprar. La carrera por la escalera mecánica casi acaba contigo, pero después de tanta vuelta, tanta búsqueda, tantos obstáculos y tanta cosa has adquirido un nivel de resistencia que ya lo querría **Seiya** para sí; esto sí que es sufrir y no una pelea contra un **Caballero de Oro**, ¿eh?. Ahora puedes decir que has estado donde ningún *otaku* español ha estado nunca, ahora eres... ¡¡un *Súperotaku*!!... esto... estoy desvariando un poco. La historia tiene un final feliz; coges el avión y te acomodas en tu asiento, empezando a disfrutar por fin de tus trofeos. Ha merecido la pena, piensas mientras acaricias el tomo de lujo del nº1 de **Kimagure Orange Road** que te costó sólo unas 1000 pelas.



Pero el epílogo, la última broma del destino, lo encuentras en tu misma casa. Cuando enseñas orgulloso todas tus compras, tus tesoros, tu razón para vivir, entonces va tu madre y con cara de asco te dice: "¿Pero en esto te has gastado el dinero?, chico, tú estás tonto. Mira que a tu edad jugar con esas cosas... tú no estás bien de la cabeza". ¡Qué tierno!, ¿no?. Entonces tú, que habías aguantado lo inaguantable y sufrido lo insufrible, sientes que no puedes más, así que haces lo que toda persona normal haría: sacas tu espada mágica **Grospodina** y matas a toda tu familia; acto seguido te lanzas a la calle y matas a 50 personas más antes de que la AMP te alcance en la cabeza con un disparo de **Gravitron** (**Lebia** cada vez dispara mejor). Muerte dulce, que la llaman.

Todo esto quizás sea una versión exagerada de las aventuras de un *manganimeniaco* en *Manganimelandia*, pero creedme: yo estuve allí.

(Y ahora, ¿me quitaréis esta camisa de fuerza?, de verdad, ¡¡NO ESTOY LOCO!!.

Manuel "Kimagure" Ortega

DORAEMON

EL GATO CÓSMICO

Doraemon no es una serie de combates ni de combates súperpoderosos, no tiene misterios ni nada de amoríos, tampoco cuenta con una plantilla de personajes inmensa, con lo cual, lo único que queda es una serie sencilla, imaginativa y con grandes dosis de humor.

Así, para situarnos, digamos que **Doraemon** fue creado por el equipo **Fujio - Fujiko** (pseudónimo artístico de **Hiroshi Fujimoto** y **Motoo Abiko**) allá por 1970, siendo publicada en el magazine **Shoogakan**. Sin embargo, su éxito no llegó hasta 1979 con la serie de animación para la TV, desde entonces hasta ahora, la serie no ha hecho más que tener éxito e ir triunfando allá donde fuera emitida (aunque quizás en *España* no esté teniendo mucho éxito).

Doraemon, el personaje, es, a grandes rasgos, un gato robot procedente del siglo XXIII, es azul, bajito y enormemente cabezón. En la tripa lleva un bolsillo semejante al de los canguros, del cual puede sacar cualquier tipo de máquina u objeto

del futuro. Entre éstos, los más destacados son el gorrocóptero y la puerta para ir a cualquier sitio. Éste es el único elemento fantástico de la serie, que, aunque parezca poco, da para mucho, ya que el papel más importante lo juegan las personas y las situaciones normales encuadrables dentro de la realidad, siendo éstas quienes desencadenan todas las historias.

Otro personaje principal es **Nobita**, un chico normal y corriente al que se le pueden echar unos 12 años, es despistado y un poco vago, pero en el fondo es un buen chico. Y al bueno de **Nobita** le salió un día **Doraemon** del cajón de su escritorio, el cual era una puerta dimensional con el poder de trasladar seres y objetos de la cuarta dimensión. A partir de este momento, comenzará una gran amistad que cambiará la vida de **Nobita** al quedarse **Doraemon** a vivir en su casa.

Otros habituales de la serie son los amigos y compañeros de **Nobita**: **Shizuku**, **Tsunu** y **Shian**; además de, claro está, **Mamá** (que es así como llama a su madre, lo cual no sé si es porque se llama así o porque la llama así lo mismo que todos los niños japoneses llaman *mamá* y *papá* a sus mamás y papás, lo cierto es que también **Doraemon** la llama **Mamá**) y su padre. Aparte de éstos, suelen aparecer en la serie otros personajes, pero más bien son extras ya que sus apariciones son esporádicas y circunstanciales.

La serie de televisión se compone de historias sueltas que no suelen mantener una continuación y los episodios suelen tener, más o menos, un desarrollo similar: cuando **Nobita** se mete en algún lío o tiene algún problema, acude a pedir ayuda a **Doraemon**, el cual, si algo tiene es buena voluntad, siempre le ayuda de una u otra forma, echando mano a su bolsillo.

Pero, ciertamente, NO siempre termina bien **Nobita** ya que cuando trata de sacar ventaja o abusar con los inventos de **Doraemon**, suele acabar mal y es que la serie tiene un cierto matiz instructivo o moralizante.

Finalmente, esta serie, pese a que pueda parecer terriblemente infantil, es perfectamente disfrutable por cualquier persona, el hecho lo demuestra el gran éxito que ha obtenido en *Japón*, donde no sólo está el manga, la serie de televisión, una película todos los veranos y un inmenso *merchadising*, sino que también **Doraemon** y sus amigos son utilizados en libritos instructivos, en los que **Doraemon** va contando curiosidades e historias para que los niños aprendan divirtiéndose.

Un último detalle es que **Doraemon** es una serie auténticamente japonesa, ya que, al igual que otros autores, como **Rumiko Takahashi** con **Maison Ikkoku** y **Ranma 1/2**, es muy costumbrista y fiel al estilo de vida japonés, con lo que si estáis atentos a pequeños detalles y escenarios, no sólo os divertiréis, sino que también aprenderéis un poco más sobre la vida cotidiana del *Japón*.

Ahora, si os ha picado el gusanillo, ved la serie en *Telemadrid*, y si no os ha gustado el articulillo, escribid y hacedme picadillo.

Alvaro Díaz

DESPEDIDA Y CIERRE

Apaga y vámonos

Bueeeeeeeno, uno menos, y la verdad es que este tampoco ha sido nada fácil, pero bueno, nos hemos divertido como siempre, así que no ha sido una pérdida de tiempo.

Para este número contábamos con una plantilla fabulosa, *Ricardo* y yo veníamos en plena forma; *Gerardo* se reincorporaba después de un breve lapsus de tiempo en el que tuvo que dejarnos por causas de fuerza mayor; *Juanki* y *Juan Luis* también se metían de lleno; conocíamos a *Mae* y *Conchi* que venían con las mismas ganas o más (de hecho, el dibujo de la portada es suyo); también se apuntaron los hermanos *Ortega* que, además de ser trabajadores, saben un montón sobre el tema, al igual que *Zahara*; y así con todos los demás (*Manolo, Álvaro, Carlos, Emilio, Alberto...* y la lista se haría interminable).

Además contábamos con una gran documentación: teníamos vídeos, revistas, amigos japoneses y un montón de cosas.

Pues, aún así, estuvimos a punto de no sacar el fanzine. Si os fijáis bien, veréis que no hay ningún *Top Secret*, ni la sección *Zapping*, ni *Las que no son japos...* por no hablar del *Correo*, *Concurso* y *Encuesta*. Lo sentimos mucho pero es que nos han surgido bastantes problemas a última hora, por lo que debemos posponer esas secciones para el próximo número, lo lamentamos de veras.

Otro dato importante (y que sin duda habréis notado) es la subida del precio. De nuevo lo sentimos, y además muchísimo, ese tema fue motivo de una larga discusión en la que incluso estuvimos a punto de mosquearnos unos con otros (menos mal que somos buenos amigos y supimos controlarnos); pero el resultado de la discusión fue tajante: subimos el precio porque, literalmente, no nos quedan más huevos, si hubiese sido posible evitarlo se hubiera hecho, creedme, pero el hacer el fanzine a imprenta ha subido bastante el precio (en concreto lo bastante para que con cada ejemplar vendido nosotros no sólo no ganáramos (como veníamos haciendo hasta ahora) sino que además perdíamos dinero), y vale que no tengamos ánimo de lucro (que en realidad somos muy pocos los que quedamos así), pero lo que no podemos permitirnos es perder pelas, así que, lamentándolo mucho...

Pero bueno, a pesar de los problemillas de última hora el resultado en general ha sido muy positivo, hemos disfrutado como enanos y la revista en general creemos que está bien (esperamos que vosotros penséis lo mismo).

Otra cosa que a estas alturas no está claro (y al decir a estas alturas me refiero a que faltan dos hora para que esto esté entregado en la imprenta (me encanta hacerlo todo siempre con tiempo y tranquilidad y no tener que estar escribiendo como un loco con el reloj corriendo impasible a tu lado) es lo de incluir una hojita con una pequeña encuesta para que nos digáis qué os gusta y qué no os gusta de Minami, así como lo que pensais que debería tener y lo que creéis que sobra, en la cual se incluiría también la ficha para que pusieseis vuestros datos personales y entrar a formar parte del club. Bien, lo de la encuesta no importa mucho, en todo caso ya lo haríamos para el nº4, pero si queréis formar parte del club no tenéis que esperar a que os demos la hojita, basta con que nos escribáis una carta con vuestros datos personales (nombre, edad, gustos, hobbies y cosas así) a:

Si sois de Madrid:

Lázaro Luis Muñoz Muñoz
(CMU Juan Luis Vives)
C/ Francisco Suárez 7
28036 MADRID

O bien a:

Ricardo López Lázaro
C/ Fernando el Católico nº70, 1ºD
28915 MADRID
Tlfno: (91)5443640

Si sois de Albacete, de cualquier otra parte de España o escribís en un periodo de vacaciones largo:

Lázaro Luis Muñoz Muñoz
C/ Periodista del Campo Aguilar 15, 1ºE
02002 ALBACETE
Tlfno: (967)226976

(También podéis escribir para criticar, elogiar... lo que se os ocurra)

Y eso es todo, tan sólo daros las gracias, esperar que os haya gustado el fanzine y que perdonéis los posibles errores que hayamos cometido.

Yamata!

Minami nº4 (*Marzo 1994*): Fanzine más o menos trimestral sin ningún ánimo de lucro dedicado a difundir el mundo del cómic y la animación japoneses

Se dejan los cuernos para que esto salga a la luz:
Lázaro Muñoz, Ricardo López, Juanki, Juan Luis Sáez, Gerardo Fernández, Mae Fernández, Concepción Corrales, Manuel y Jaime Ortega, Zahara Medina, Manuel Alfaro, Álvaro Díaz, Luis Mariano Montoro, Etamih

Colaboran desinteresadamente:
Takagi Kayoko, Kyoko Koga, Game-Shop, Metrópolis, Máster-Copy, Comic-Rol

Gracias especiales a:
Todos vosotros, lectores, pues sin vosotros no estaríamos aquí

Algunos dibujos e ilustraciones son copyright de sus autores y/o editoriales

Minami es una publicación legal y registrada, prohibida su reproducción total o parcial.

Las autoridades sanitarias advierte que leer **Minami** no perjudica la salud y además que no contiene CFF ni ningún otro elemento que pueda perjudicar la capa de ozono (salvo los artículos de Lázaro, que son mortales de necesidad)

NO TENEMOS COMPETENCIA EN LA ZONA NORTE

AKIRA COMICS

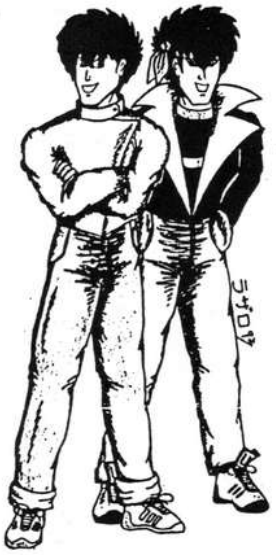
c/ GINZO DE LIMIA 32
28029 MADRID
TELF Y FAX: (91) 739 62 71
FRENTE A LA VAGUADA!!
BARRIO DEL PILAR

- .TODO EL COMIC NACIONAL Y USA
- .COMIC EUROPEO Y EROTICO
- .MANGA JAPONES Y ANIME
- .ROL NACIONAL Y DE IMPORTACION
- .MAS DE 700 REFERENCIAS DISTINTAS EN FIGURAS DE PLOMO DE LAS MEJORES MARCAS
- .WARGAMES Y TEMATICOS
- .REVISTAS Y FANCINES
- .POSTERS Y MERCHANDISING
- .VIDEOJUEGOS DE SUPER NES Y MEGADRIVE !!

Y MUCHO MAS...

TE LO SERVIMOS POR CORREO SI ASÍ LO DESEAS.

¡¡PÍDENOS GRATIS NUESTRO CATALOGO!



CRISIS

- COMIC
- CINE/VIDEO
- DISCOS
- FANTASIA/C.F.
- ILUSTRACION
- POSTERS/POSTALES
- CAMISETAS

C/ LUNA, Nº 26
TEL. 532 78 85
28004 MADRID

METRÓPOLIS

COMICS
ILUSTRACIÓN
CINE • VIDEO
ROL

C/ LUNA, N.º 11
28004 MADRID • TELF.: 521 63 00
CALLAO, NOVICIADO

La Aventura comienza en...

CS ANTIGUO, MODERNO Y DE IMPORTACION
UEGOS DE ROL. LIBROS DE CIENCIA FICCION
Y FANTASIA. CONSOLAS Y VIDEO JUEGOS

C/ SILVA, 18 TEL.: (91) 523 33 16 28004 MADRID

EN **COMIC-ROL**
ENCONTRARÁS COMICS,
WARGAMES, FIGURAS, ROL, ETC...
EN **ALBACETE**
¡CUATRO AÑOS A TU SERVICIO!

C/ OCTAVIO CUARTERO Nº18
TLFNO: (967)238832